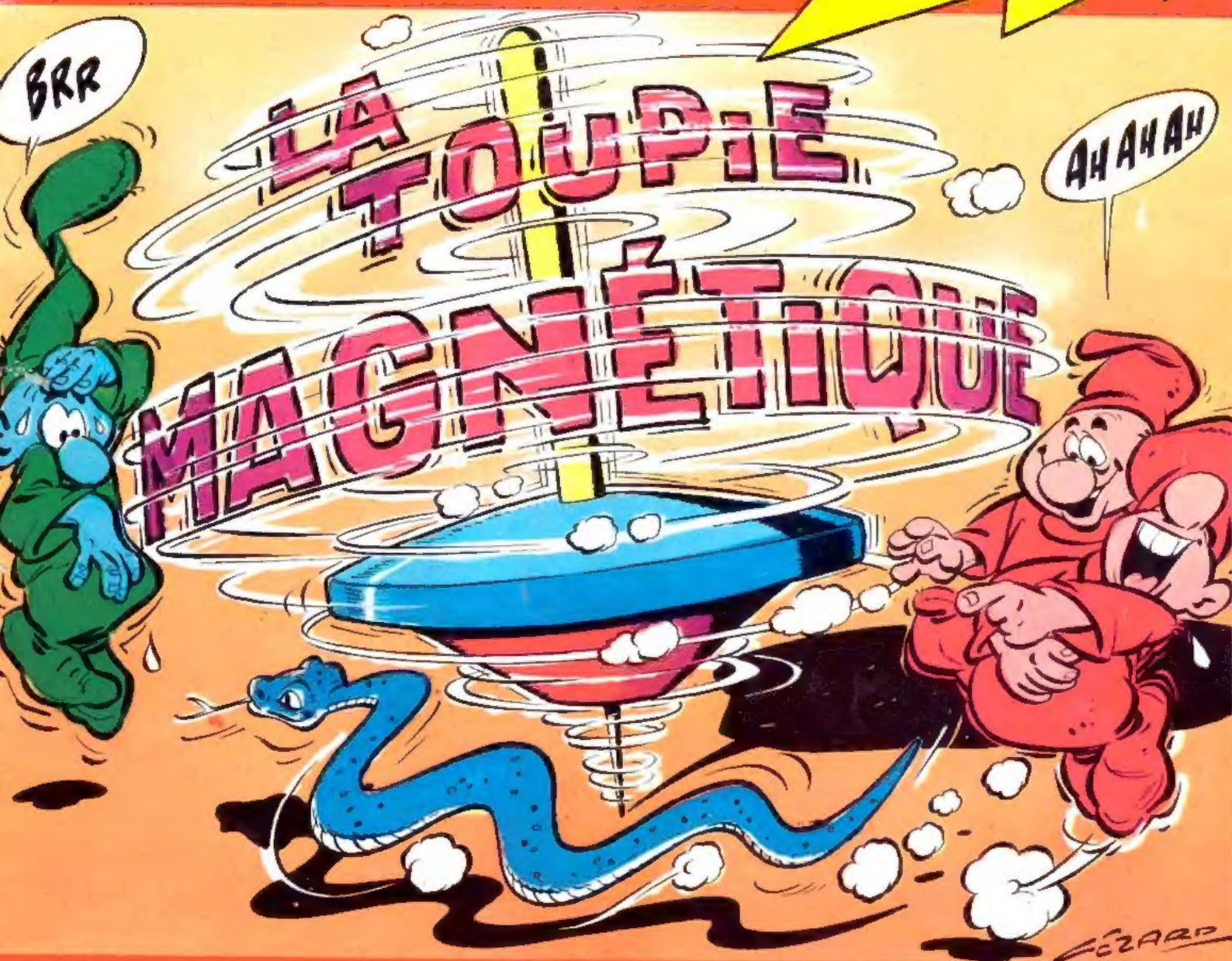


# Pif

**GADGET**  
N° 142

TOUT EN RÉCITS COMPLETS



2,50 F

HEBDOMADAIRE 26<sup>e</sup> ANNÉE SUISSE 2,50 FS ITALIE 300 L N° 1380



# Cette semaine

## FANFAN LA TULIPE

p. 17

« Les mercenaires »

## RAHAN

p. 31

« Le sorcier de la lune ronde »

## PLACID ET MUZO

p. 68

« La télévision »

**Ce numéro de PIF n'est complet qu'avec son gadget paginé I et II sur la couverture.**



De vous à nous de nous à vous

**Michel LANGE (Vigneux) :**

« J'ai effectué les essais avec la fusée effervescente. Ma fusée est partie tellement vite et tellement bien qu'elle est passée par la fenêtre et je ne l'ai pas retrouvée, c'est dommage. Enfin, ce qui compte, c'est qu'elle ait bien marché. »

**Patrick HALMAN (Tours) :**

« Votre gadget, l'encyclopédie magique, est formidable. L'idée d'offrir un tel gadget en plusieurs fois est très bonne, car cela permet d'avoir, à la fin, un jeu plus important. J'espère que maintenant, cette idée sera reprise souvent. »

**Jean-Michel CARLOS (Perpignan) :**

« Bravo pour le récit en sept pages de « la Jungle en folie », d'après MM. Godard et Mic Delinx. Il n'est pas drôle dans la vie d'être né laid. C'est une histoire bien menée. »

**Claude BOUILLET (Le Havre) :**

« Le gadget de la trousse a étonné tous mes copains de classe car je m'en sers comme porte-serviette le midi au réfectoire. C'est une idée originale, cela change. »

**Catherine VALLANTIN (Corbeil) :**

« Mes parents m'ont offert l'album de « Corinne et Jeannot ». De la première page à la dernière, je n'ai pas arrêté de rire. Vraiment, Corinne est une petite « chipie » et ce pauvre Jeannot qui la supporte a vraiment du mérite. Jean Tabary a, lui, du talent, car il faut avoir beaucoup d'imagination pour trouver toutes ces méchancetés. »

**François BEROUD (Colmar) :**

« Mes Pifitos se portent très bien. Si bien même que je dois les enlever de ma chambre avant de me coucher : ils font tant de bruit en sautant que cela m'empêche de dormir. Mais ce n'est qu'un petit inconvénient et je suis heureux de les voir sauter. »

**Noël TRAPP (Strasbourg) :**

« J'ai remarqué que, dans le n° 1375, nous avons eu la chance d'avoir en même temps « Dr Justice » et « Rahan ». Pourquoi ne pas recommencer cette expérience qui, je crois, plaît aux lecteurs ? »

**Marc CRISTOFOLINI (Nantes) :**

« J'ai lu, dans le n° 1375, la publicité sur le journal de « Rahan ». C'est formidable, nous allons voir Rahan tout en couleur, dans une histoire complète de soixante-deux pages et ce qui est terrible, c'est qu'il y a le merveilleux collier de griffes de Rahan, comme gadget. Je ne souhaite qu'une chose : que vous fassiez le même journal pour « Dr Justice » avec un gadget et aussi pour tous les héros du journal. »

### LES EDITIONS VAILLANT

SIEGE SOCIAL  
REDACTION, ADMINISTRATION



Tél. : 770-97-59  
(7 lignes groupées)

126, rue  
La Fayette  
PARIS-X

Boite postale  
n° 77 X

### PIF HEBDOMADAIRE

#### Tarif d'abonnement

3 mois  
6 mois  
1 an

#### FRANCE ET COMMUNAUTES

32,50 F  
62 F  
110 F

#### ETRANGER

38 F  
73 F  
138 F

Comment vous abonner : envoyez le montant de votre abonnement par chèque bancaire, mandat, C.C.P. n° 4620-25 à notre adresse :

EDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette - Boite postale 77 X

Si votre règlement nous parvient avant le 20 de chaque mois, votre abonnement commencera la première semaine du mois suivant.

Si vous changez d'adresse en cours d'abonnement, faites-nous parvenir une ancienne bande et 1,50 F.

PRIX DE VENTE DU NUMERO : France, 2,50 F - Canada, 50 cents - Suisse, 2,50 FS - Italie, 300 liras. Tous autres pays étrangers : 3 FF



Ce numéro a été tiré à 600 000 ex

PUBLICITE  
AGENCE CENTRALE  
DE PUBLICITE

187, quai de Valmy, Paris-X  
Tél. : 205-97-28

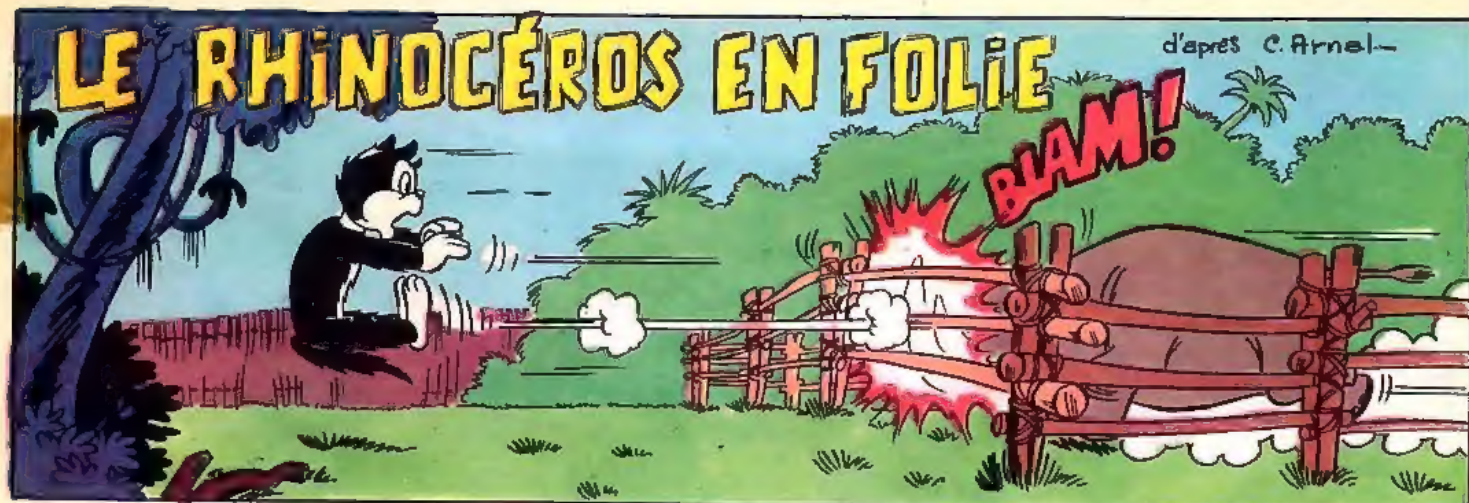


demande à tous ses  
lecteurs de faire les  
accueillir aux annonces  
publicitaires.

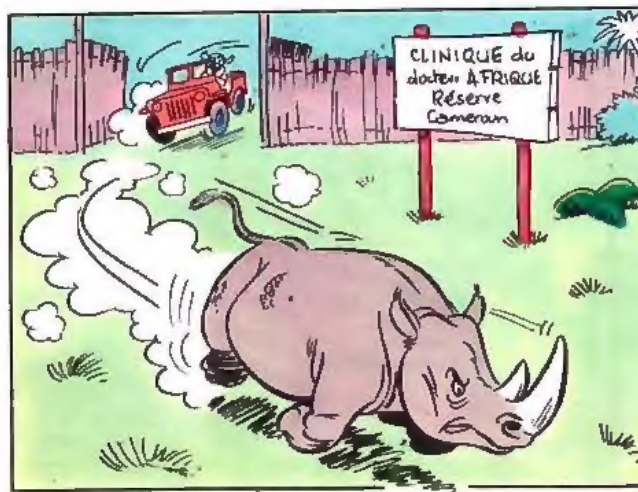
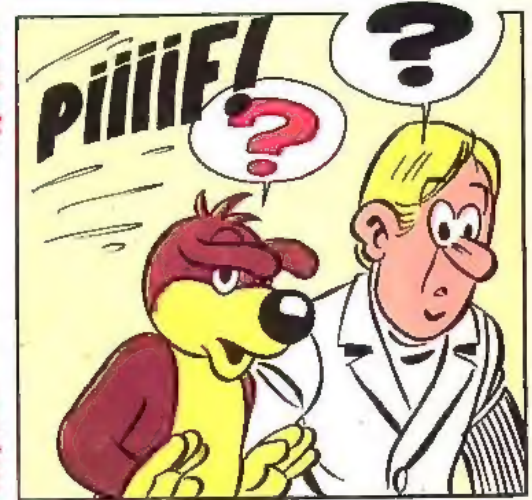
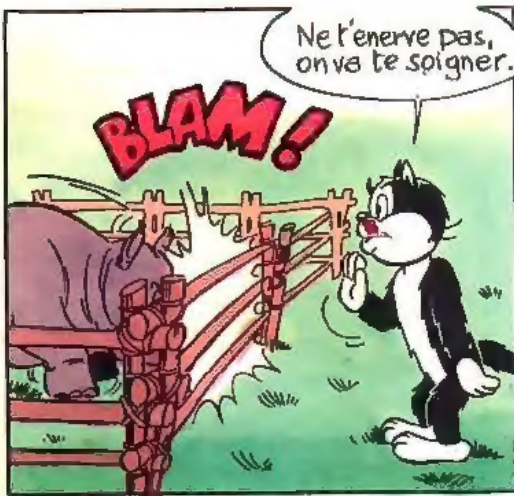


# LE RHINOCÉROS EN FOLIE

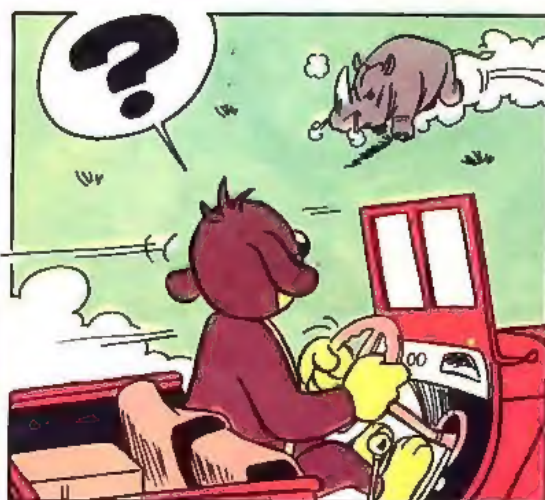
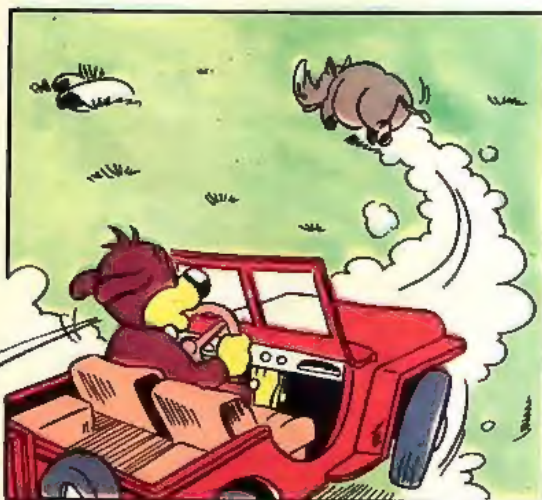
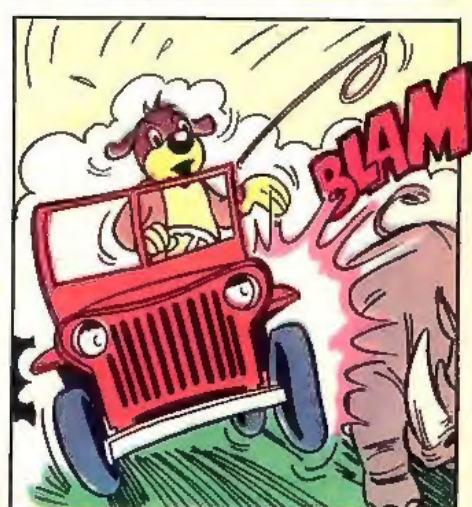
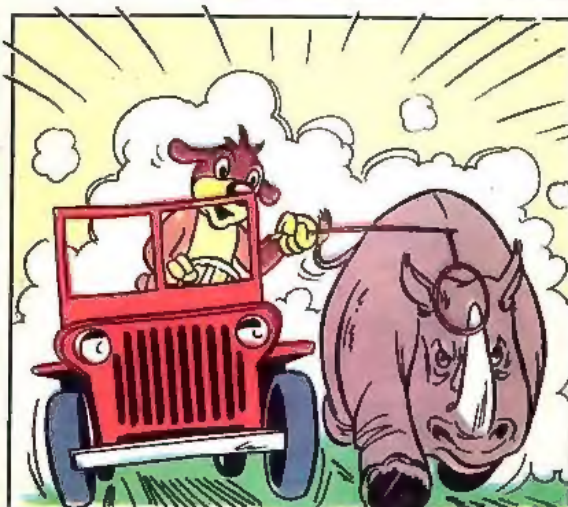
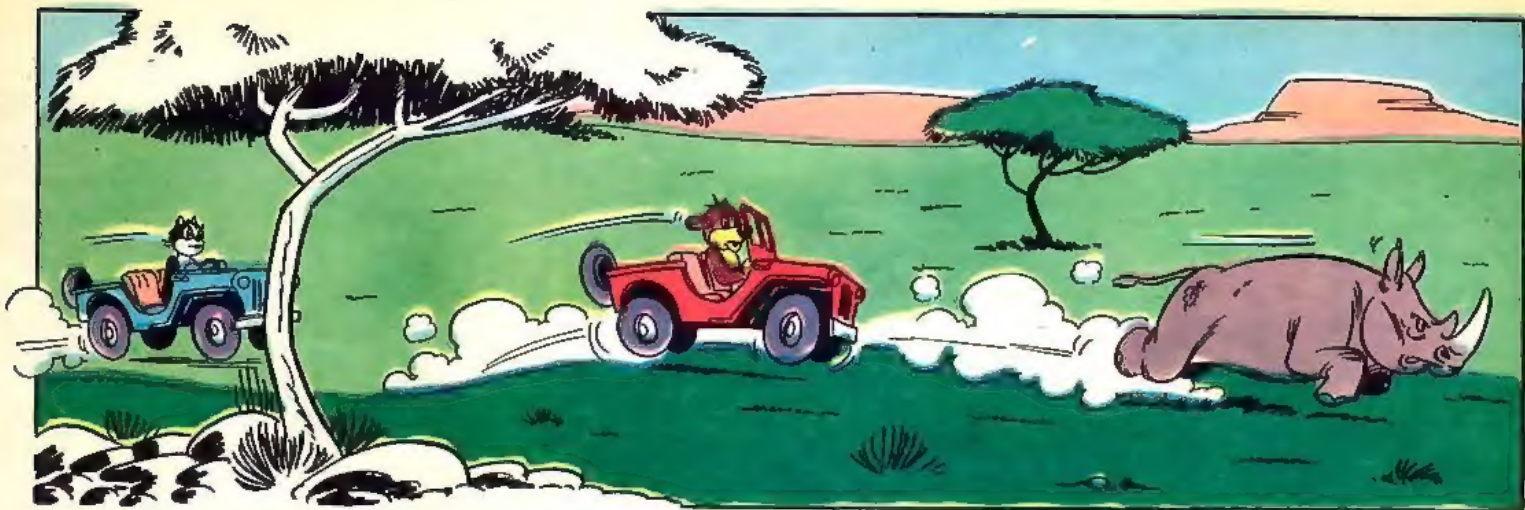
d'après C. Arnel-





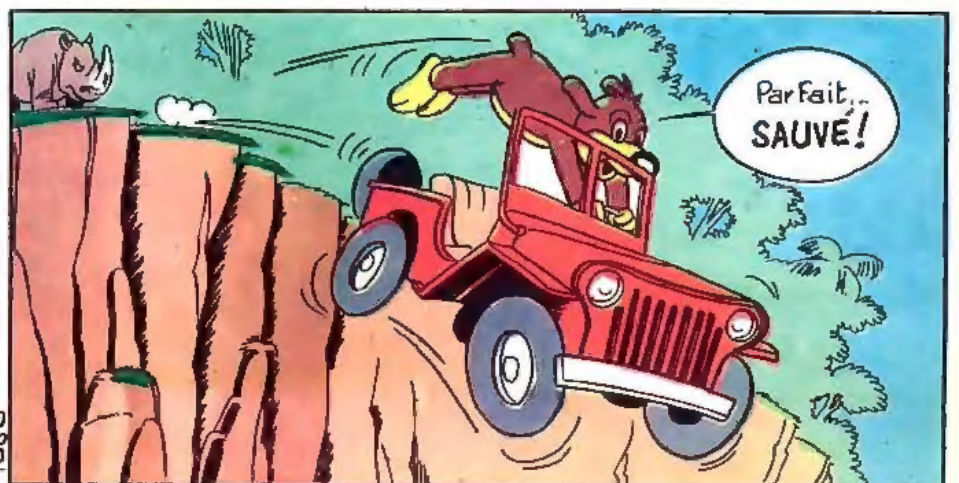
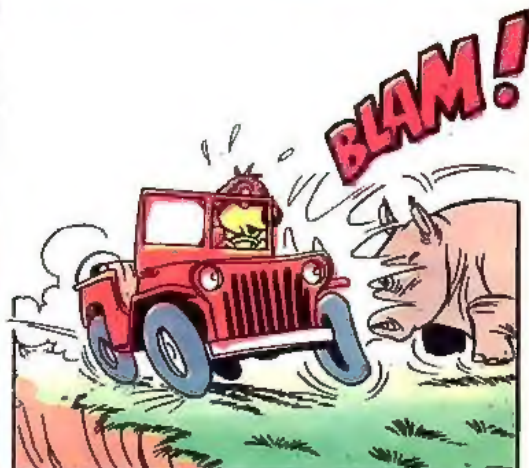
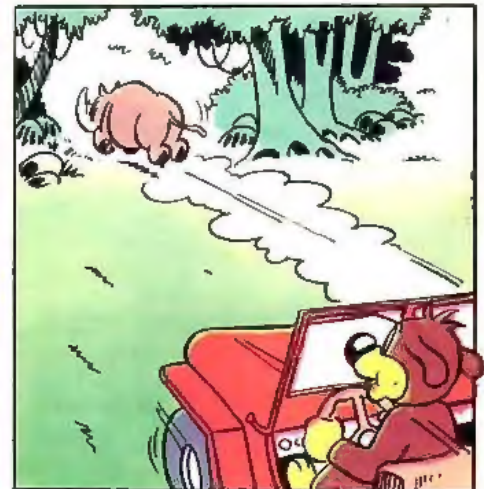
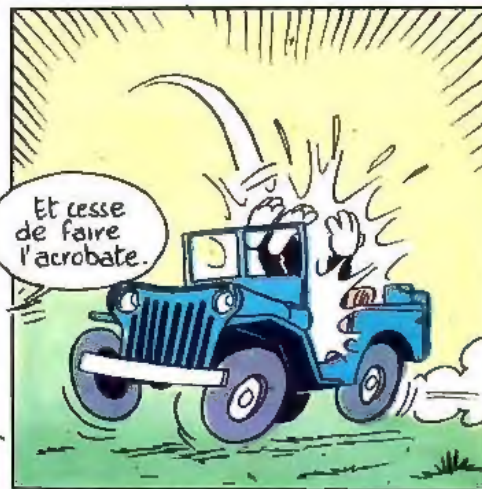
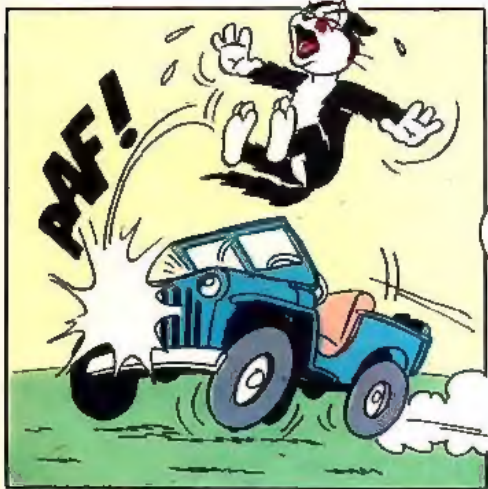




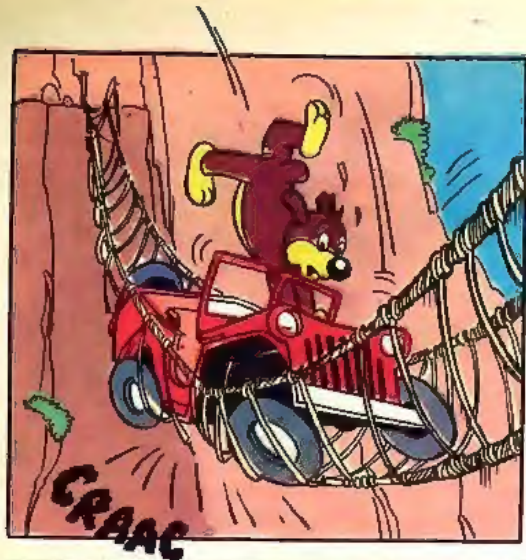




Nous sommes aux abords de la Jungle. Tu ne reconnais pas l'endroit?







**FIN**

SCENARIO P. VALLI  
DESSINS L. CANCER



# COUÏK

TEXTE ET DESSINS : KAME



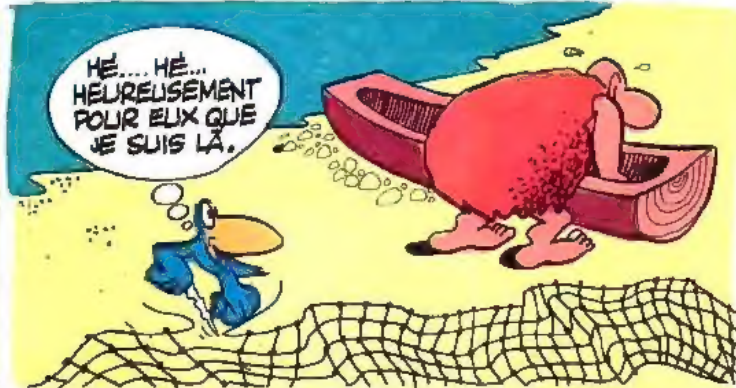
C'EST LA TOUTE DERNIÈRE INVENTION. ON APPELLE ÇA UN FILET. C'EST POUR PRENDRE LE POISSON.



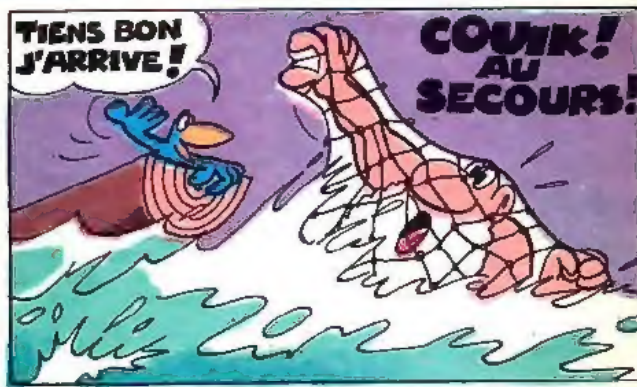
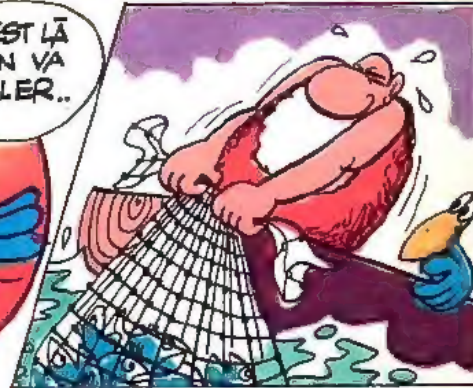
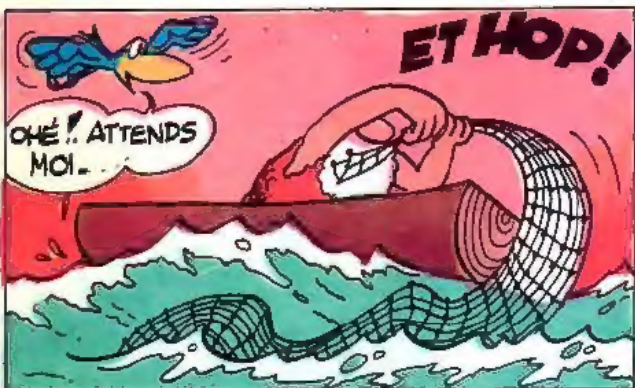
CE N'EST PLUS DU JEU. ILS N'ONT AUCUNE CHANCE DE S'EN SORTIR.



HÉ... HÉ... HEUREUSEMENT POUR EUX QUE JE SUIS LÀ.



CETTE FOIS, JE VAIS RAPPORTER UNE BONNE FRITURE. À BIENTÔT !







**BRR!** L'été est loin... l'Automne annonce l'hiver... Il va falloir penser à la question chauffage!

Glop-glop!



Bigre, le charbon a encore augmenté... Le mazout, n'est pas donné!

CHARBONS  
TARIFS  
71-72



Le moins cher reste le bois, si on le coupe soi-même évidemment!

Glop-glop!



Si tu veux avoir chaud cet hiver, tu sais ce qui te reste à faire!



On se partage le travail... Moi je m'occupe de monter le poêle!



Qu'il s'y donne comme un sauvage... moi je ne tiens pas à attraper des ampoules!



Plus tard, vers le soir...

Combien de stères... Sommes nous prêts pour l'hiver?



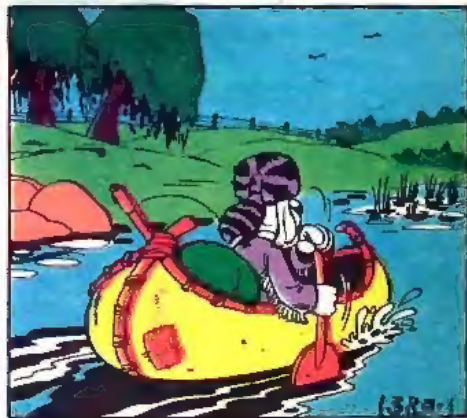
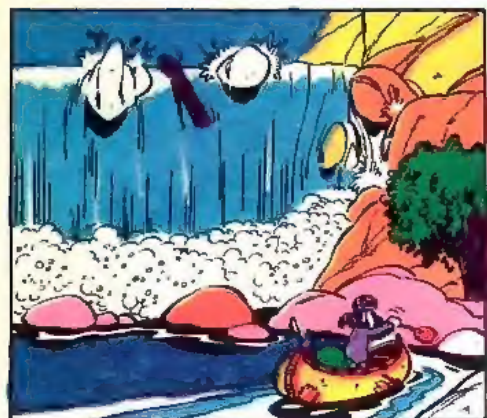
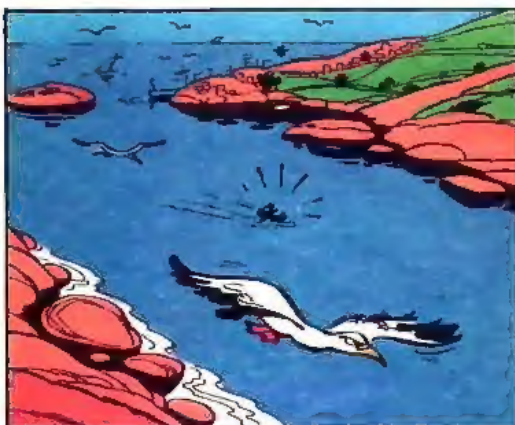
GLOP-GLOP!





# FAI-LURON

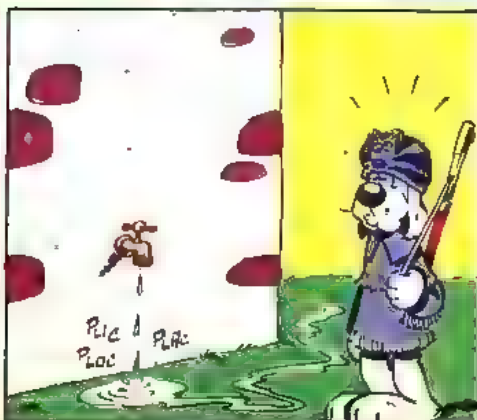
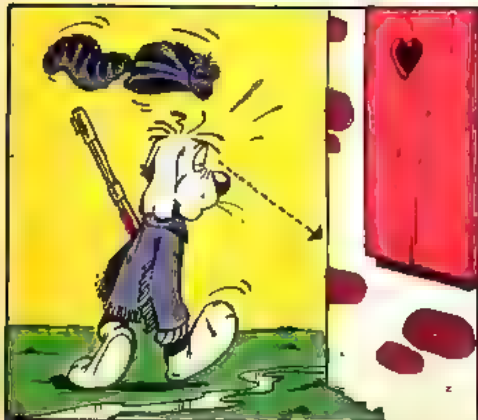
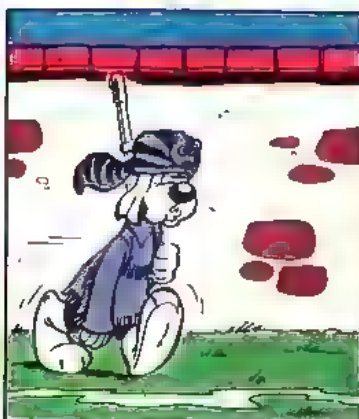
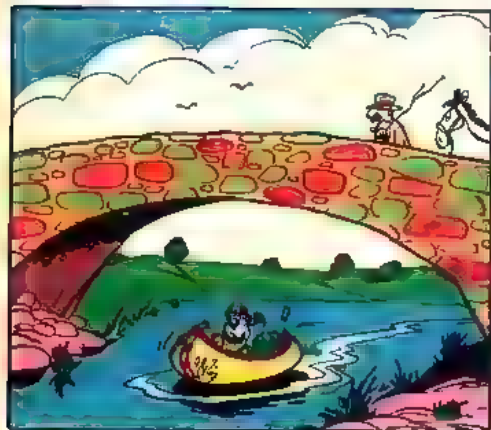
UN HARDI PIONNIER, PARTANT DE L'EMBOUCHURE GRONDANTE D'UN GRAND FLEUVE, TOURNANT LE DOS À L'Océan IMMENSE, VA REMONTER CE LONG RUBAN BLEU POUR DÉCOUVRIR LE MYSTÈRE DE SON ORIGINE... SA SOURCE !... ET NOUS, TIMIDES REPORTERS, ALLONS LE SUIVRE DANS SON PÉRIPLE GRANDIOSE. LES AMIS, EN ROUTE VERS L'AVENTURE !





# ...OU LA JOIE DE VIVRE

TEXTE  
DESSIN  
DUFRANNE  
D'APRÈS  
GOTLIB



LES COPAINS,  
IL VA falloir que  
j'appelle un plombier.  
Ce rob net a une  
très forte  
fute.



# NESTOR

fait des

## TROUVAILLES

C'EST MON HEURE  
D'ÉVASION



JE VAIS  
FAIRE  
UN TOUR



### UN SAC



ÇA PEUT  
SERVIR



MAIS...  
**À QUOI?**



BON! ON  
VERRA BIEN



CURIeux !?



QUELQU'UN A  
PERDU UNE PINCE...



... ET MOI JE L'AI  
**TROUVÉ!**



**HOP**  
DANS LE SAC!



**ÇA ALORS!**



UNE SCIE  
DANS UN  
ARBRE ?!



QUELQU'UN L'AURA  
OUBLIÉE...  
SI JE LA LAISSE LÀ  
ELLE VA ROUILLER



**HOP**  
DANS LE SAC!



DRÔLES DE  
TROUVAILLES



**ENCORE!**



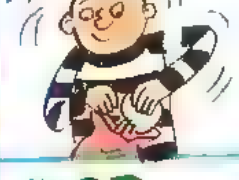
LES GENS SONT  
BIEN DISTRAITS  
AUJOURD'HUI



UN TROUSSEAU  
DE CLEFS



**HOP**  
DANS LE SAC!



JE ME DEMANDE  
CE QUE JE VAIS  
ENCORE TROUVER



**ET VOILÀ!**



**UNE CORDE!!**



TOUT ÇA C'EST  
DU MATÉRIEL  
**D'ÉVASION**



**HOP**  
DANS LE SAC!



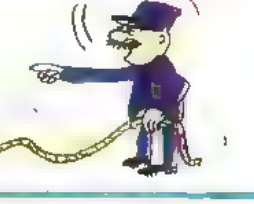
OÙ VA T-ELLE COMME ÇA ?  
ELLE N'EN FINIT PAS!



**HA! HA!** IL Y A  
UN PETIT UN  
AUSCÉ!



**HA! HA!**  
JE T'AI **PRIS**



**LA MAIN**  
DANS LE SAC!



J'AI JOUÉ AU  
PETIT POUCE  
POUR TE  
RETROUVER



ÇA T'APPRENDRA  
À TOUT  
RAMASSER!





Du 15 Novembre 1971 au 3 Janvier 1972

# Gagnez un safari-photo

au  
grand concours  
"PLEIN VENT"



**une semaine au Lac Tchad pour 2 personnes par AIR-AFRIQUE avec les voyages GALLIA, en participant au Grand Concours "PLEIN VENT" des éditions Robert LAFFONT et 1 000 autres prix: des "Vélosolex", des "Insta-Sonic" Schneider, des appareils Kodak "Instamatic 25", des montres GAMMA et des livres...**

**Que vous soyez fille ou garçon...** L'aventure, c'est un immense plaisir que vous pouvez vous offrir toute l'année... grâce aux livres de la collection "PLEIN VENT". Un livre d'aventures, c'est un voyage lointain et merveilleux que l'on fait "à domicile".

**Mais voilà mieux !** La collection "PLEIN VENT" des Editions Robert LAFFONT vous donne la possibilité de partir une semaine au cœur de l'Afrique avec le parent ou l'ami de votre choix.

La Collection "PLEIN VENT" organise, à votre intention, un grand concours grâce auquel vous allez lire 6 livres passionnants et pourrez gagner peut-être l'un des 1000 prix... et pourquoi pas le safari-photo.

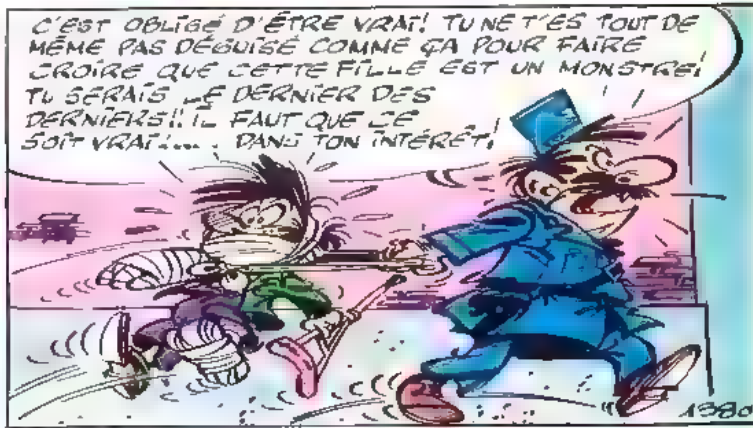
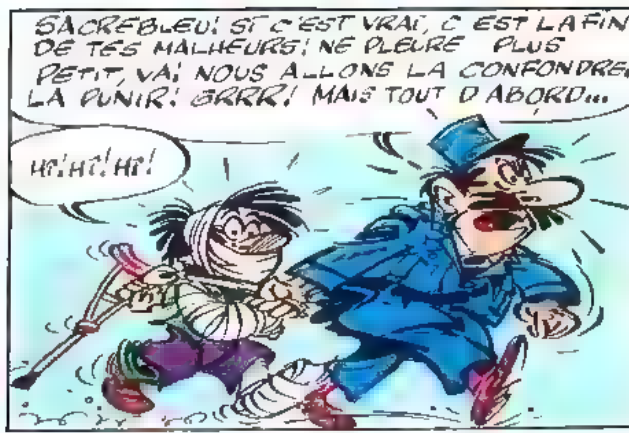
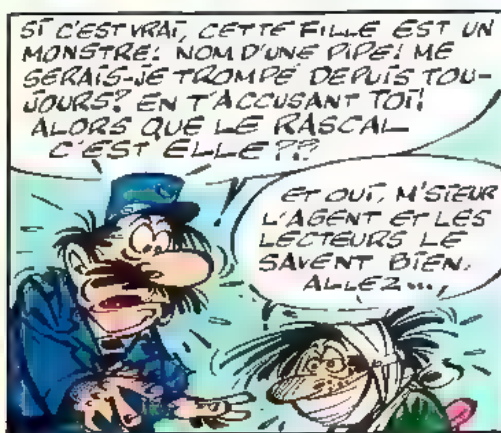
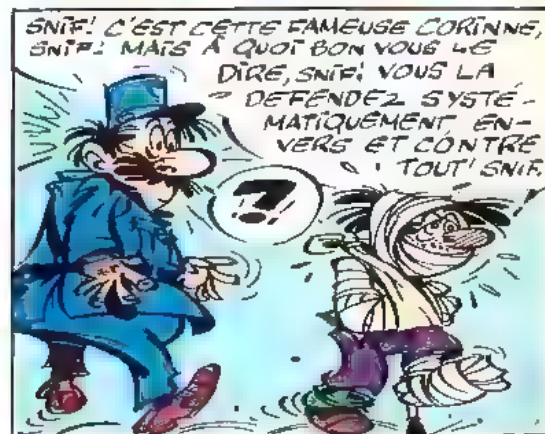
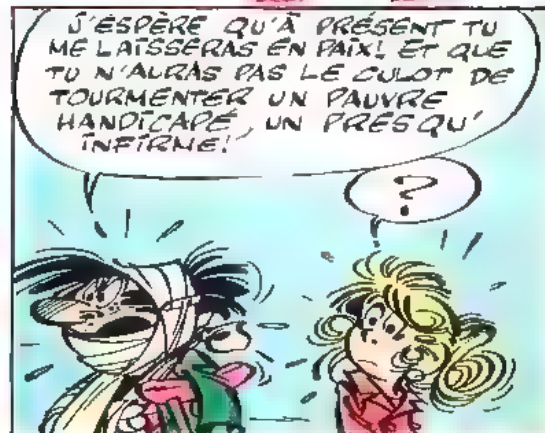
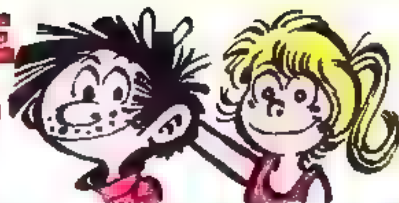
**Comment partir ?** Première étape: votre libraire. Il a les 6 livres qu'il faut lire pour faire le concours. Il a aussi le bulletin-réponse où tout est expliqué en détail. Et maintenant à vous de jouer... et bon vent !

**collection**  
**"PLEIN VENT"**  
des éditions Robert LAFFONT.



# Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.





# "MATCHBOX"®

## Superfast PISTES

Toutes les émotions des grandes courses  
avec les circuits Matchbox Superfast.  
Lancez vos voitures  
à la vitesse incroyable de 1000 Km/h ! (à l'échelle)  
Elles montent vers le ciel en chandelle  
et reviennent sur la piste comme des fusées  
Vous pouvez choisir entre 8 circuits fantastiques  
et plein d'accessoires

Les voitures et les circuits MATCHBOX Superfast  
vous feront découvrir le monde fabuleux  
de la course automobile

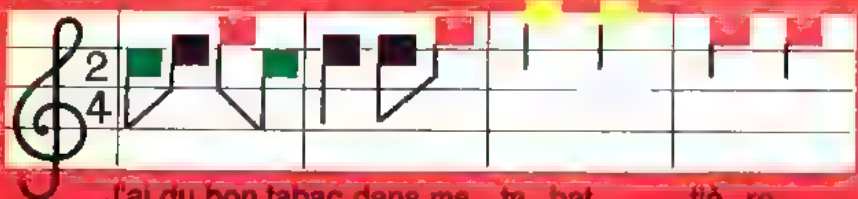
MATCHBOX, marque déposée par LESNEY Products & Co. Ltd. LONDON E9 5PA England

**T. 800 Le circuit double piste**  
avec deux lanceurs à piles et virage  
Rattlesnake

2 pistes et 2 lanceurs à pile  
Montez votre piste de Grand Prix.  
Prix : 145 F. Version monopiste : 79 F

**T. 600 Circuit double piste avec**  
lanceur à ressort  
Deux pistes et deux lanceurs à ressort  
Organisez des courses avec vos amis  
Prix : 95 F. Version monopiste : 55 F

**T. 400 Circuit looping double piste**  
Faites des loopings  
avec vos voitures Matchbox  
Prix : 40 F. Version monopiste : 20 F



J'ai du bon tabac dans ma ta - bat - tiè - re

Interprétez facilement  
vos airs préférés avec  
l'harmonica à touches  
colorées et sa méthode

# CBS TRIOLA

en vente chez tous les spécialistes  
et dans les grands magasins

prix public maximum suggéré :  
26,00 F







PASCAL A TROUVE UN CYGNE AVEC UNE BOITE DE RAVIOLI BUITONI  
VALERIE A UNE AUTRUCHE. ELLE ETAIT AVEC LE COUSCOURS BUITONI

# PASCAL et VALERIE JOUENT AU GRAND JEU DES ANIMAUX BUITONI!



PASCAL ET VALERIE CHERCHENT LE MANCHOT  
PARMI TOUS LES TICKETS (1) DU GRAND JEU BUITONI



VALERIE A TROUVE LE MANCHOT. AVEC LE CYGNE, LE  
MANCHOT, ET L'AUTRUCHE, ILS ONT FAIT GAGNER 50 F A  
LEURS PARENTS. ELLE VA ETRE CONTENTE, MAMAN.  
PEUT-ETRE LEUR OFFRIRA T-ELLE UN CADEAU?



POUR VALERIE UN GROS ANIMAL EN PELUCHE OU UNE  
POUPEE QUI MARCHE?

ET POUR PASCAL UNE TENTE D INDIEN OU UNE MONTRE?

Comme Pascal et Valérie, fais gagner à ta famille l'un des 500000 cadeaux du Grand Jeu des Animaux BUITONI. (10 F, 500 F... 20000,00 F même!)

Un ticket de jeu avec chaque produit BUITONI

(1) Ta maman peut obtenir des tickets de jeu gratuits en écrivant à UNIPRO-BU - 103 rue La Fayette PARIS 10<sup>e</sup> (un ticket par jour et par personne)



# FANFAN LA TULIPE

## LES MERCENAIRES

SCENARIO : SANI

DESSIN : GATY-NORTIER



1880-1-







FANFAN REVINT À LUI AU MILIEU  
D'UNE ÉTRANGE ASSEMBLÉE  
VÉRITABLE COUR DES MIRACLES  
EN UNIFORME ...

OÙ SUIS-JE ?

DANS LE REPAIRE PROVISOIRE  
DU CAPITAINE SHULTZ ET DE  
SES HOMMES !

LE CAPITAINE  
SHULTZ, C'EST  
MOI !



JE VOIS... VOUS ÊTES DES DÉBILITEURS !



NOUS SOMMES TRÈS EXACTEMENT DES  
MERCENAIRES ALLEMANDS QUI, EN AYANT  
ASSEZ DE SE BATTRE POUR LE ROI DE  
FRANCE, SE SONT  
MIS À LEUR  
COMPTE !

OÙ SONT LES  
HABITANTS DE  
VILLAGE ?

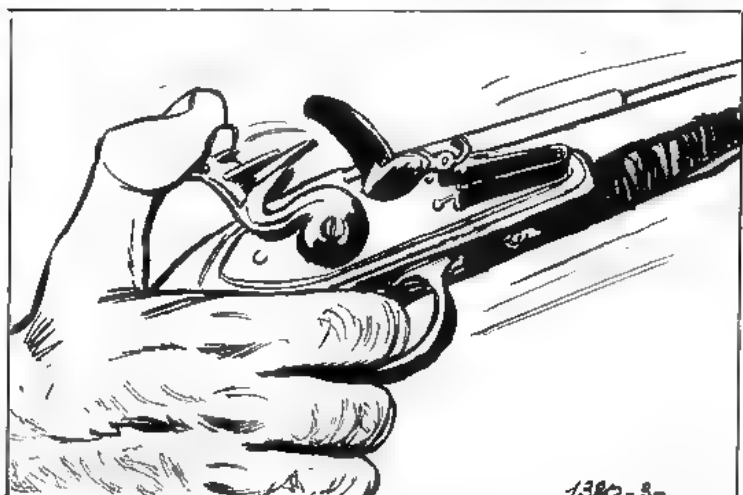
ENFERMÉS DANS  
L'ÉGLISE... ILS PEUVENT  
AINSI PRIER TOUT  
LEUR SAOUL.

VOUS COMPTÉZ  
RESTER  
LONGTEMPS  
ICI ?

JUSQU'À CE QU'IL N'Y  
AIT PLUS À MANGER...  
APRÈS... MAIS QUI  
SAIT S'IL Y AURA UN  
APRÈS ?

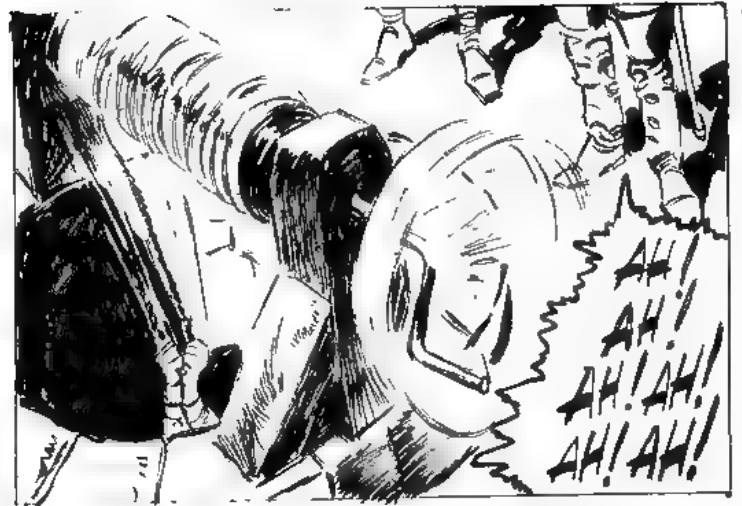
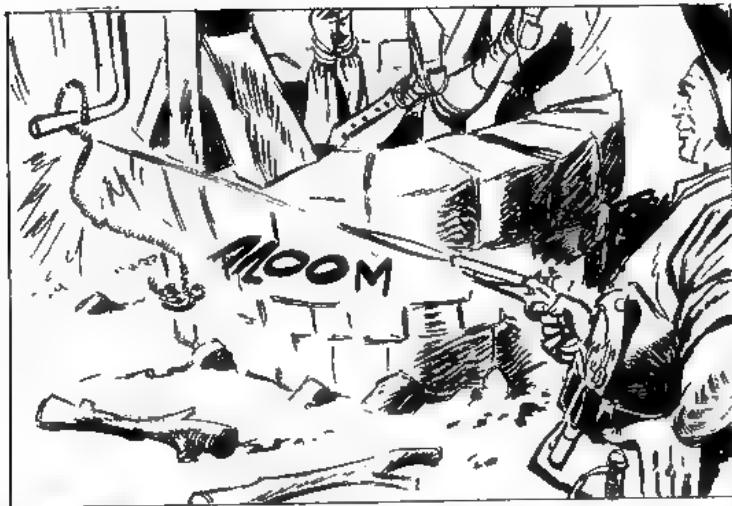


EN ATTENDANT J'AI  
ENVIE DE M'AMUSER, ET  
QUAND J'AI ENVIE DE  
M'AMUSER, JE  
M'AMUSE !



1380-3-





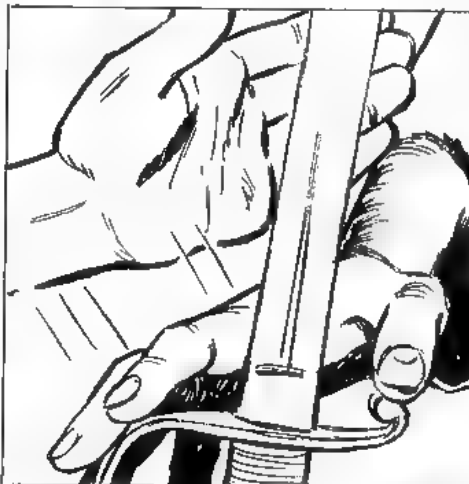
© M. VAILLANT Paris



1380-4



MAIS FANFAN  
NE L'ENTENDAIT  
PAS DE CETTE  
OREILLE, ET  
LE JEU QUI  
SUIVIT NE  
FUT PAS CELUI  
AUQUEL LE  
CAPITAINE  
SHULTZ AVAIT  
PENSÉ.



ET MAINTENANT,  
CAPITAINE, JE  
VAIS ME  
RÉCHAUFFER!

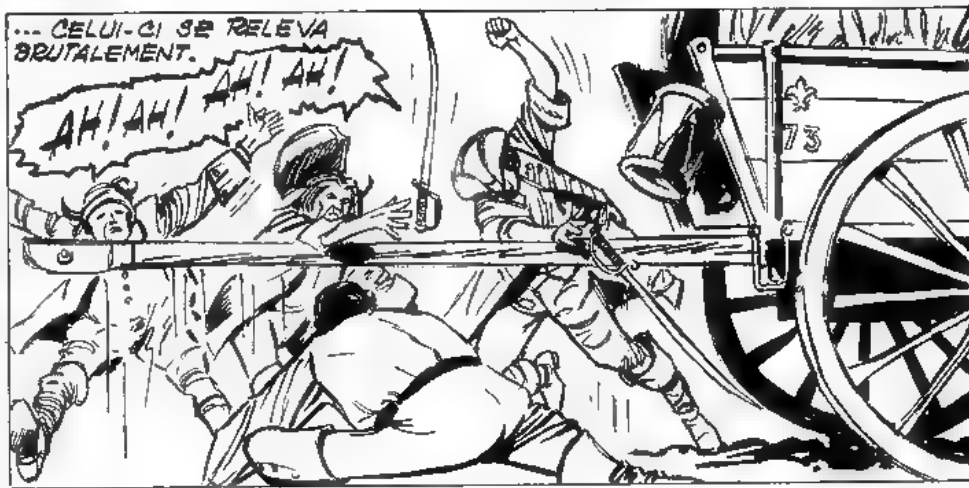
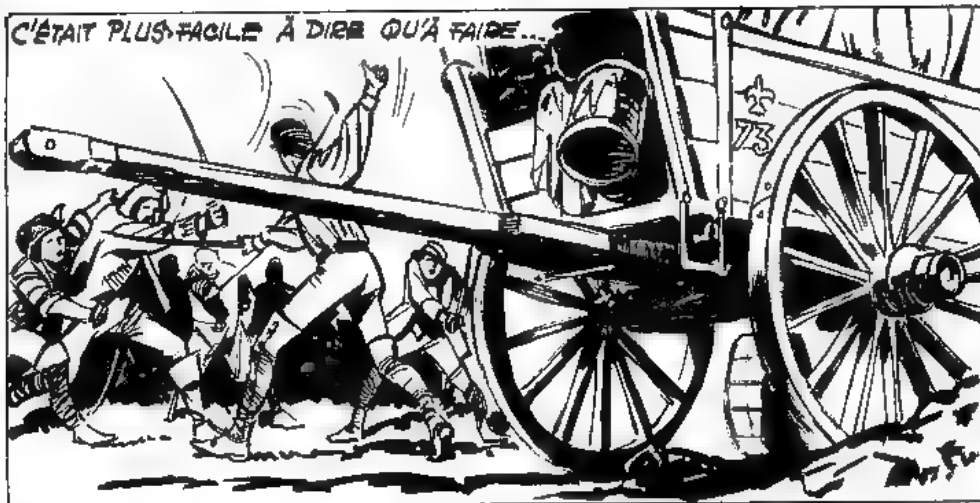
ME RÉCHAUFFER AU  
POINT DE FAIRE FUMER  
L'EAU DONT MES  
VÊTEMENTS SONT  
GORGÉS.



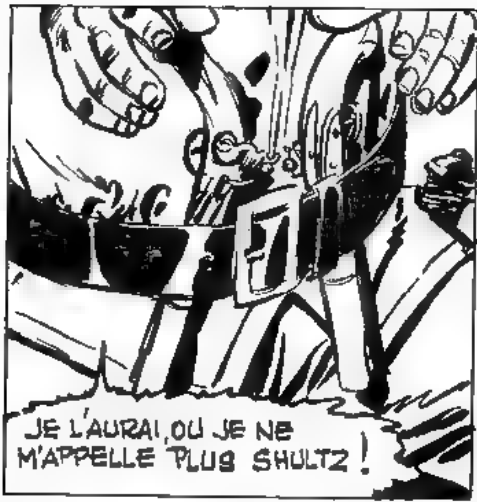
EH BIEN, QU'ATTENDEZ-  
VOUS POUR L'EMBRÔCHER,  
BANDE D'AHURIS?

1380-5.

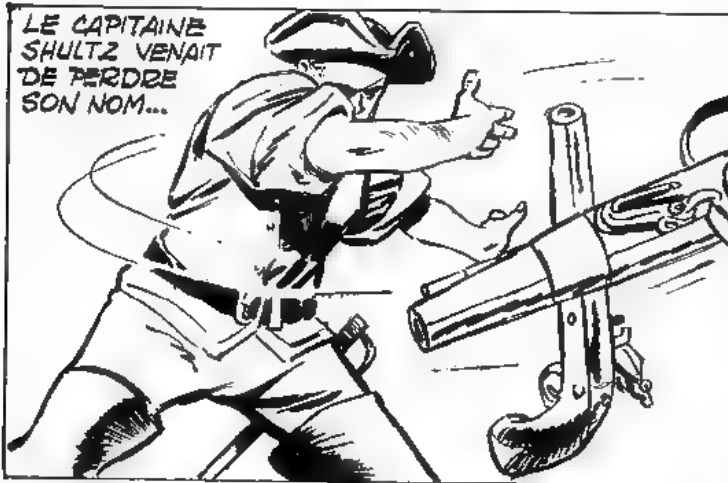
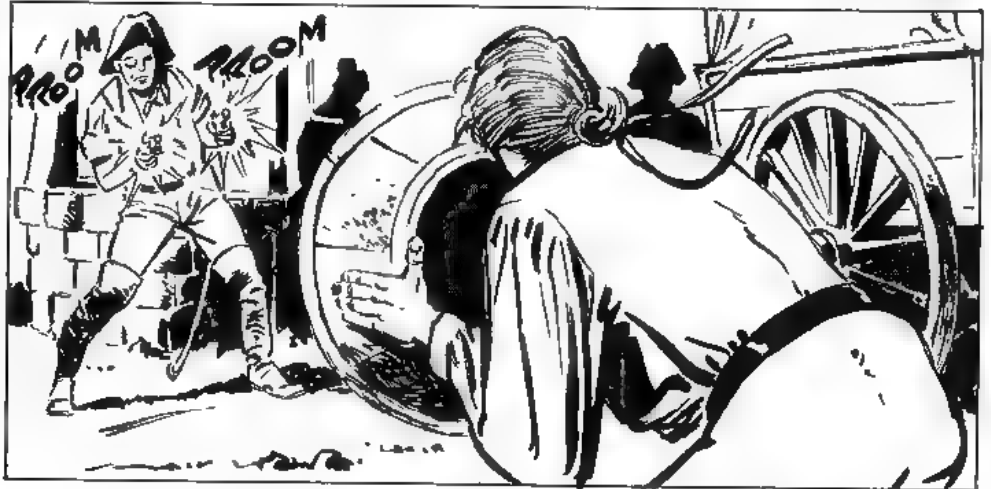








JE L'AURAI, OU JE NE  
M'APPELLE PLUS SHULTZ !



LE CAPITAINE  
SHULTZ VENAIT  
DE PERDRE  
SON NOM...

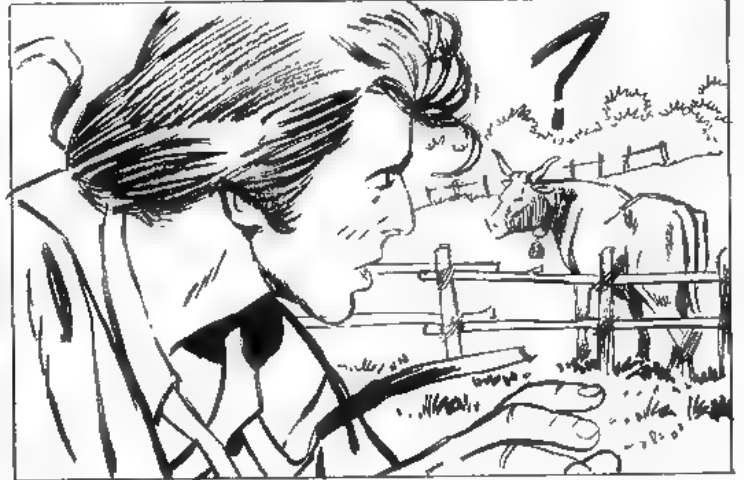
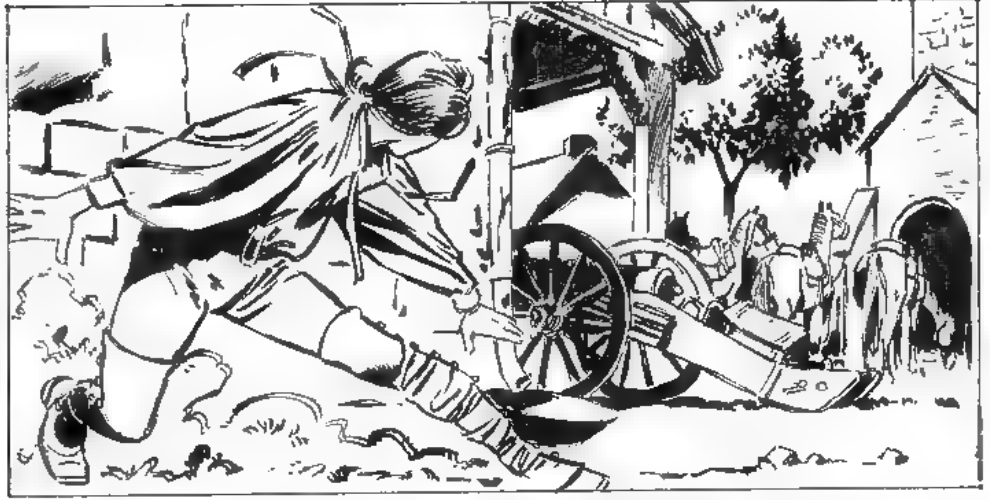


...ET IL PERDIT AUSSITÔT APRÈS DEUX  
DE SES HOMMES...

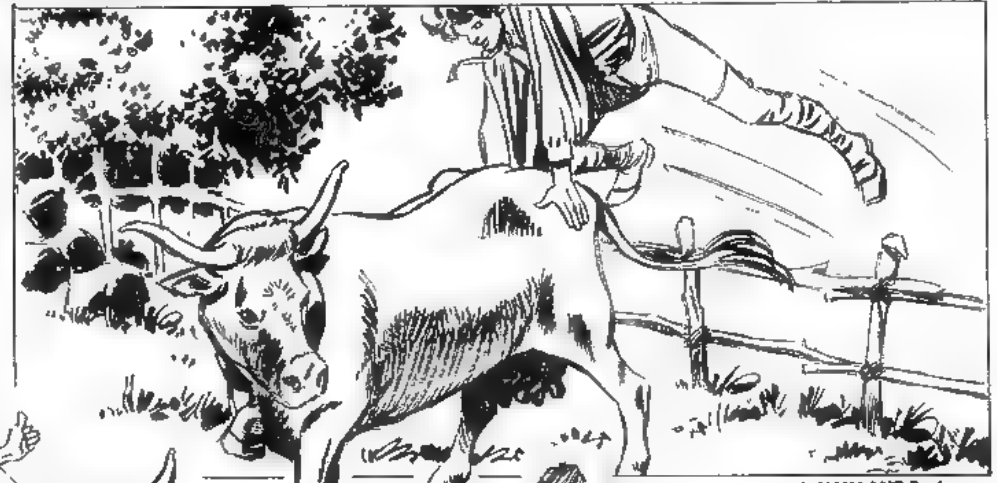


IL LUI EN RESTAIT, HÉLAS,  
ENCORE BEAUCOUP.  
BEAUCOUP TROP POUR  
QUE FANFAN LA TULIPE  
CONTINUE À FAIRE FACE.

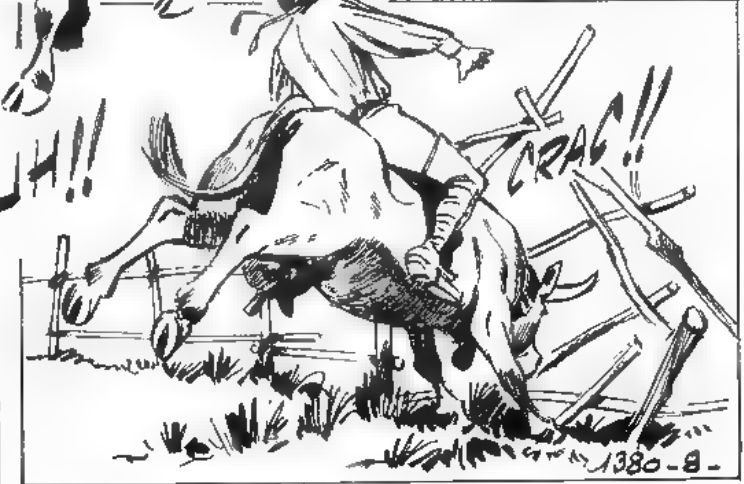




POURQUOI PAS ! À DÉFAUT DE  
GRIVE, NE MANGE - T - ON PAS DES  
MERLES ?



© Ed. VAILLANT Paris



1380-8-





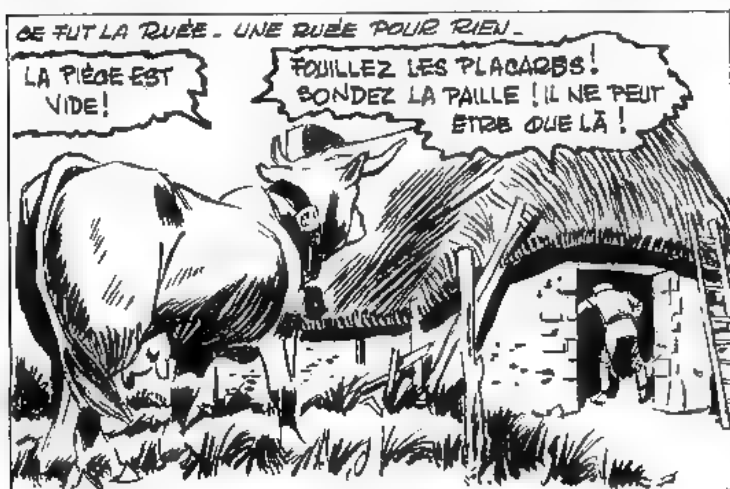
UN BURON QU'IL AVAIT REMARQUÉ AU PASSAGE, AVANT DE TOMBER AUX MAINS DU CAPITAINE SHULTZ, ET QU'IL COMPTAIT UTILISER POUR SE TIRER D'AFFAIRE.



© M. VANLANT Paris





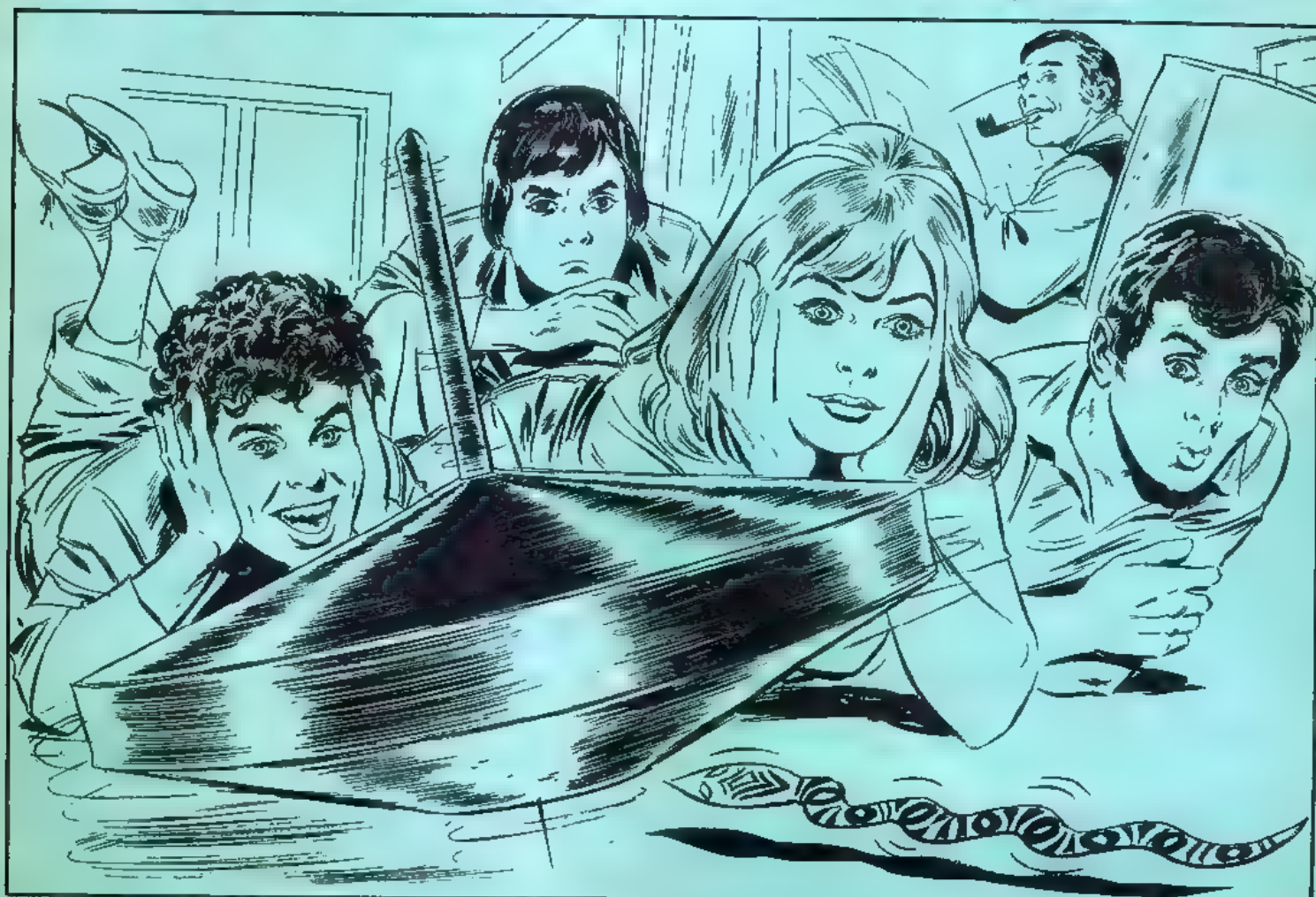




# Gadgetus

Le Journal  
du GADGET

## LA TOUPIE MAGNETIQUE.



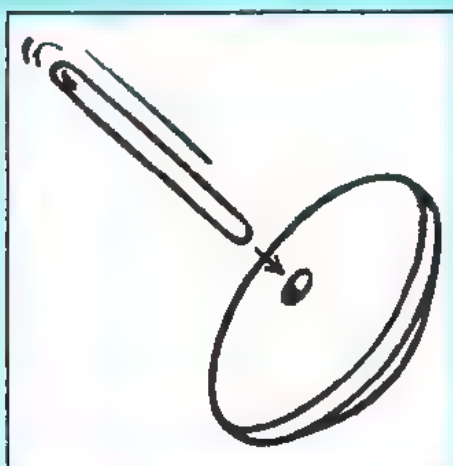




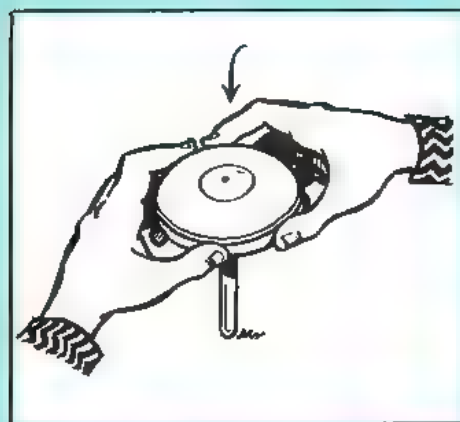
# LA TOUPIE MAGNÉTIQUE

Une toupie, oui... et une jolie toupie ; qui tourne à toute allure comme toute toupie qui se respecte. Mais elle n'est pas comme les autres... Douée d'un pouvoir magnétique sur le petit serpent, elle le dompte, le fait ramper et onduler autour d'elle ! Comme un vrai serpent !

Prenez le bâton-lanceur et introduisez-le dans l'orifice de la toupie.



Faites pression sur le bâton-lanceur : il va faire sortir une pointe au centre de la toupie.

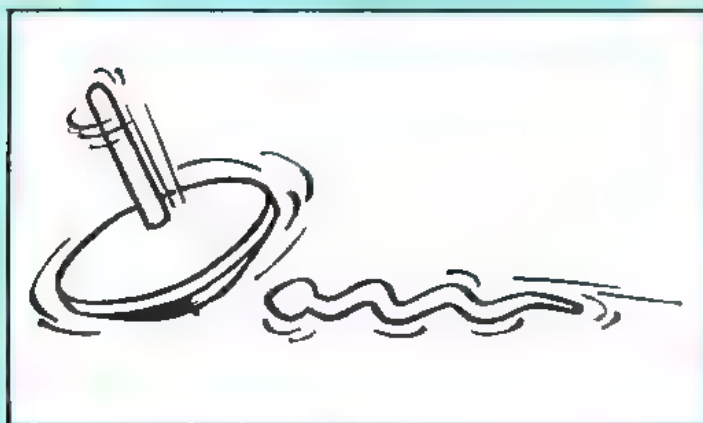


Renversez la toupie en présentant le sommet du bâton-lanceur sur une surface plane (table par exemple).

Prenez le corps de la toupie comme indiqué sur le croquis : entre le pouce et l'index de la main droite et de la main gauche, en tenant le corps de la toupie des deux côtés (attention : ne posez pas le doigt au centre).



Pour faire tourner la toupie, prenez le bâton-lanceur entre le pouce et l'index — la pointe effleurant la table — et implusez le mouvement tournant.

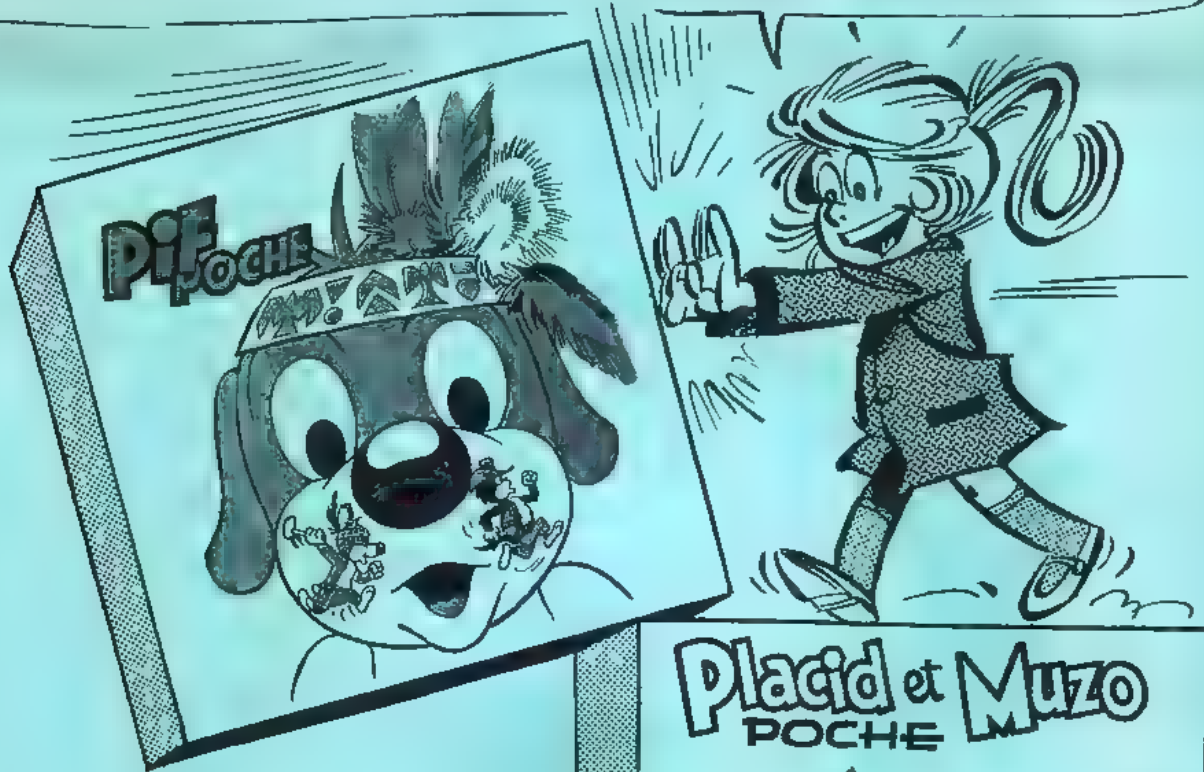


Maintenant, la toupie va vous révéler son pouvoir d'attraction magique sur le serpent de métal : il vous suffit pour cela de faire tourner la toupie à proximité de celui-ci.

Pris sous le charme magnétique de la toupie, le serpent ondule, avance, recule, dans un incessant mouvement de va-et-vient ! Comme un vrai serpent !



JE LUI FAIS PARVENIR LES 100 JEUX ET  
100 GAGS QU'IL Y A DANS CHAQUE **POCHE**! **AHAHAH!**



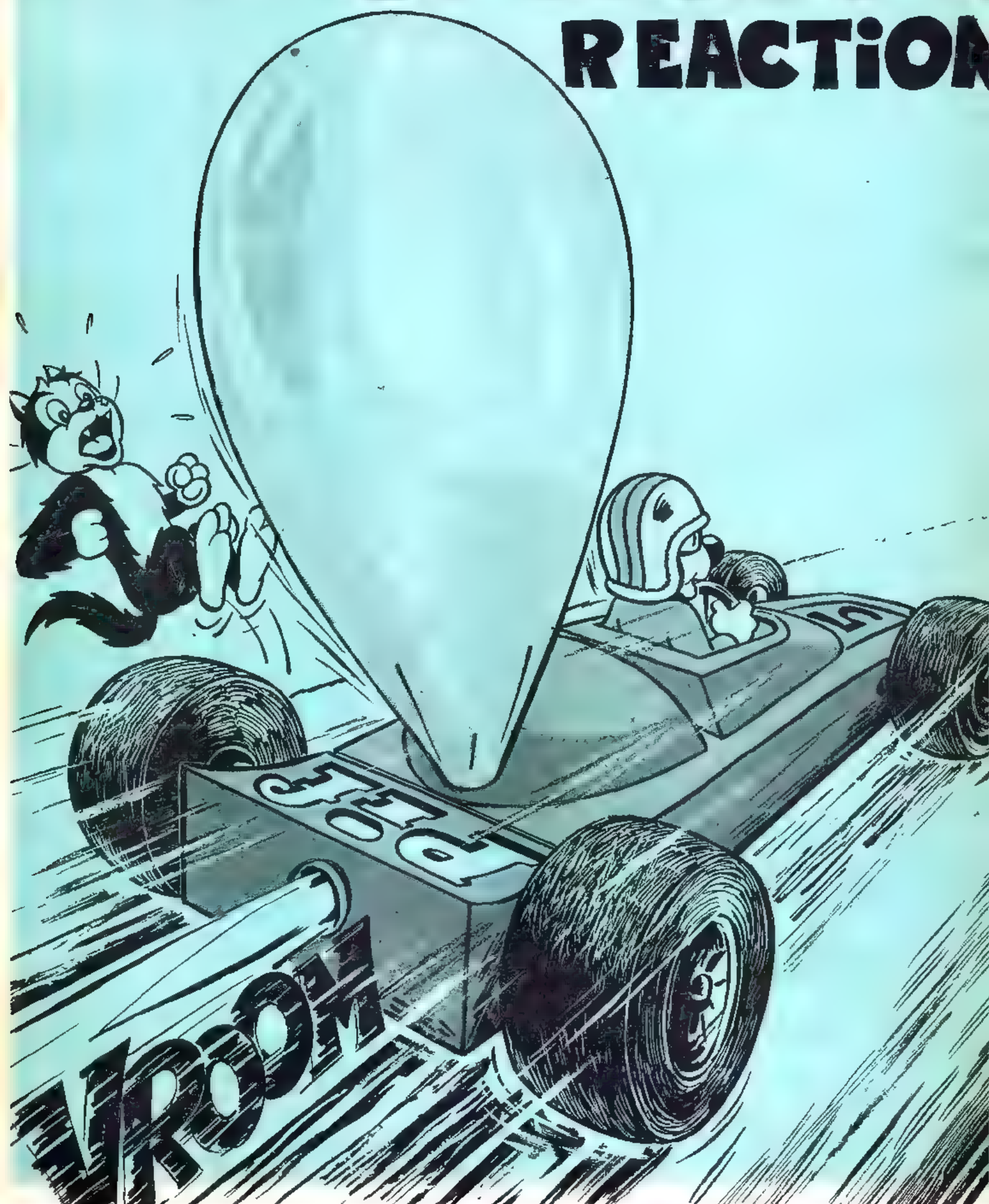
ON A ASSEZ RI À  
MES DÉPENS! C'EST À  
MON TOUR DE RIRE, ET  
AVEC LES **POCHES**  
COMIQUES, JE SUIS  
TRANQUILLE!



D'APRÈS  
TABARY

**LA SEMAINE PROCHAINE, un gadget**

*“à toute allure”...* **LE BOLIDE A  
REACTION**





BLOTTI DANS L'ARBRE QU'IL AVAIT CHOISI COMME REFUGE NOCTURNE, LE FILS DE CRAO FUT RÉVEILLÉ PAR DES MURMURES INQUIETS...

ET IL APERÇUT SOUDAIN L'ÉTRANGE SILHOUETTE QUI SE PROFILAIT SUR LA LUNE, COMME CELLE D'UN "WAMPAS" A L'AFFÛT SUR LA CRÊTE...

\* VAMPIRE.

# RAHAN le sorcier de la lune ronde

Le fils des  
âges farouches

LE TEXTE DE  
ROGER LECUREUX  
LE DESSIN DE  
ANDRÉ CHÉRET

MAIS  
CE N'EST PAS  
UN "WAMPAS" !  
C'EST UN SORCIER !  
ET CEUX-LÀ VONT  
LUI PORTER  
LEURS OS  
FRANDES !!

LES MURMURES  
S'ÉLEVAIENT

D'UN  
GROUPE DE  
CHASSEURS QU'  
PASSAIENT SOUS  
SON REFUGE,  
CHARGÉS DE  
QUARTIERS DE  
VIANDE ...



IL Y A DES  
JOURS ET DES JOURS  
QUE RAHAN N'A PAS  
RENCONTRE  
DE CHAS-  
SEURS!

IL DOMINA  
L'ENVIE D'INTER-  
PELLER CES  
HOMMES...

...SACHANT  
COMBIEN IL  
ETAIT DANGE-  
REUX DE  
TROUBLER  
LES COUTUMES  
DE "CEUX-QUI-  
MARCHENT-  
DEBOUT"...

RAHAN  
LES RETROU-  
VERA PLUS  
TARD!



PEU APRÈS, LES CHASSEURS  
DÉPOSAIENT LEURS OFFRANDES  
À M-PENTE DE LA COLLINE.  
PUIS ILS S'ENFUIRENT TANDIS  
QUE LE SORCIER AGITAIT SES  
BRAS, COMME UN "WAMPAS"  
PRÊT À L'ENVOL...



ILS REPASSAIENT  
SOUS L'ARBRE  
QUAND LE FILS DE  
CRAO SIGNALA  
SA PRÉSENCE...

RAHAN  
VOUS Salue,  
FRÈRES! RAHAN  
EST HEUREUX DE  
RENCONTRER  
ENFIN DES  
HOMMES!



LE CLAN S'IM-  
MOB USA,  
PÉTRIFIÉ PAR  
L'EFFROI.

TU  
MENS!..  
TU ES SONAYA!..  
TU AS PRIS  
L'APPARENCE  
D'UN CHASSEUR  
POUR...

...NOUS  
PROUVER  
TON  
POUVOIR!



LE SORCIER SUR  
LA COLLINE, AVAIT  
DISPARU ..

NOUS VENONS  
DE T'APPORTER LES  
OFFRANDES DE LA  
LUNE RONDE !  
QU'ATTENDS-TU  
ENCORE DE  
NOUS,  
SONAYA !?

ILS  
PRENNENT  
RAHAN POUR UN  
SORCIER ! COMMENT  
RAHAN LES CONVAIN  
CRA-T-IL QU'IL  
N'EST QU'UN  
CHASSEUR  
COMME  
EUX !?



LES HOMMES, EFFRAYÉS,  
REFLUAIENT DANS LES  
TAILLIS. ILS FURENT AB-  
SORBÉS PAR LES TÉNÉBRES.

AVEC  
LE JOUR, SE  
DISSIPERA LEUR  
PEUR... RAHAN  
LEUR PROUVERA  
QU'IL N'EST PAS  
SONAYA-LE-  
SORCIER!

LE FILS DES ÂGES FAROUCHES  
NE PUT RETROUVER LE SOMMEIL.

POURQUOI, CELX-  
QUI-MARCHE-NT-DEBOUT-  
SE FUENT-ILS OU  
S'EN-  
TUENT



• LIRE  
"LE MONSTRE D'UN  
AUTRE TEMPS"

IL SONGEAIT À TOUS LES CLANS QU'IL  
AVAIT SU RÉCONCILIER... IL SONGEAIT À  
CELLI DES "HOMMES-GRANDS" QU'IL  
AVAIT DÉBARRASSÉ D'UN MONSTRE EF-  
FROYABLE...

L'AUBE VENUE, IL SUIVIT LES TRACES  
DES CHASSEURS. CELLES-CI CONDUI-  
SAIENT À UN LARGE FLEUVE... IL EN-  
TREVIT DES HUTTES SUR L'AUTRE  
RIVE...



PEU  
APRÈS...

RAHAN  
N'ARRIVERA  
PAS VIVANT  
SUR L'AUTRE  
RIVE DU FLEUVE!  
LES "PIRANES"  
LE DEVORI-  
RONT!



D'INQUÉTANTS GROUIL-  
LEMENTS À LA SURFACE  
PROUVAIENT QUE CE  
FLEUVE ÉTAIT INFESTÉ  
PAR CE QUE CRAO  
APPELAIT DES  
"PIRANES". CES  
REDOUTABLES PETITS  
POISSONS CAPABLES  
DE DÉCHQUETER UN  
CHASSEUR EN UN  
INSTANT, JUSQU'AU  
SQUELETTE !..

• "PIRANHAS"



...OU...RAHAN  
DOIT CONSTRUIRE  
UN RADEAU, OU IL DOIT  
ATTIRER LES "PIRANES"  
VERS UNE AUTRE  
PROIE !



LE FILS DE CRAO N'EUT PAS  
À HESITER ENTRE LES DEUX  
SOLUTIONS...UNE PANTHÈRE  
RUGISSANTE SURGISSAIT  
DERRIÈRE LUI !



...VOILÀ QUI  
SATISFAIT LES  
"PIRANES" !





LE FAUVE SE DÉTENDIT... MAIS SON BOND PUISSANT FUT STOPPÉ PAR RAHAN QUI AVAIT DE CES COMBATS UNE GRANDE HABITUDE...



LA LÂME D'IVOIRE NE PLONGEA QU'UNE FOIS DANS LE FLAN OCÉLÉ, FOU-DROYANT LA PANTHÈRE!



SUR L'AUTRE RIVE LES CHASSEURS ENTENDIRENT LE CRI VICTORIEUX... ÉTONNÉS, ILS VIRENT LE FILS DE CÉAD JETER LE CADAVRE DU FAUVE DANS LE FLEUVE...



...ET TANDIS QUE...  
...LES MULTITUDES DE "PIRANES", JAILLÉES DE TOUTE PART, SE JETAIENT AVEC VORACITÉ SUR CETTE PROIE...



...RAHAN PLONGEA!...







LA MASSUE S'ABATIT AVEC UNE TELLE FORCE QUE RAHAN CRUT QUE SA POITRINE ECLATAIT...

ARHG!



NA! HA! HA!  
TU ES DONC  
VULNERABLE!!

VISANT LA TÊTE DE SON ADVERSAIRE INANIMÉ, FRAUKK ALLAIT L'ACHEVER D'UN NOUVEAU COUP.



QUAND...

ARRETE,  
FRAUKK! ARRETE!  
SONAYA RUSE PETITE!  
SI TU FRAPES ENCORE,  
SA MALEDICTION  
S'ABATRA  
SUR NOUS  
TOUS!!



UN AUTRE CHASSEUR SURENCHERIT...

...LA PROCHAINE NUIT NOUS APPORTERA LA VERITE! NOUS SAVONS TOUS QUE SONAYA PEUT PRENDRE BEAUCOUP D'APPARENCES... MAIS IL NE PEUT APPARAÎTRE DANS PLUSIEURS...



...ENDROITS  
EN MEME  
TEMPS!

.. SI SONAYA APPARAÎT SUR LA COLLINE, CETTE NUIT, ET SI CET HOMME EST ENCORE FARMI NOUS, C'EST QU'IL AURA DIT LA VERITE!

QUAND LE FILS DE CRAO  
REVINT À LUI, IL ÉTAIT  
LIGOTÉ À UN BAOBAB,  
À L'ÉCART DU VILLAGE...

RAHAN  
AURAIT DU FUIR CE  
CLAN ! POURQUOI REVIENT-IL  
TOUJOURS VERS "CEUX-  
QUI-MARCHENT-DEBOUT" ?!

FRAUKK  
A ÉPARGNÉ  
RAHAN ET  
IL LUI A  
LAISSÉ SON  
COUTELAS !  
PENSERAIT-IL  
TOUJOURS  
QUE RAHAN  
EST UN  
SORCIER??

LE DOUTE, EN EFFET  
SUBSISTAIT CHEZ LES  
HOMMES DU CLAN...

POURQUOI  
REVIENS-TU AVEC  
LA LUNE RONDE HANTER  
NOS COLLINES,  
SONAYA ?...

.. POURQUOI  
EXIGES-TU DE LA  
VIANDE EN OUF  
FRANDE,  
SONAYA ?

**RAHAN  
N'EST PAS  
SONAYA !!**  
RAHAN EST RAHAN,  
LE FILS DE  
CRAO !!!

NOUS LE  
SAURONS CETTE  
NUIT !! QUAND LA  
"LUNE RONDE"  
LUIRA !!

L'HOMME, QUI DÉSIGNAIT  
LA CRÊTE DE LA COL-  
LINE, ÉTAIT ROBUSTE  
COMME TOUS LES SIENS.





RAHAN A  
RENCONTRÉ PEU  
DE CLANS DONT LES  
CHASSEURS ÉTAIENT  
AUSSI FORTS, MAIS  
POURQUOI ATTENDENT-  
ILS LA "LUNE RONDE"  
POUR DÉCIDER  
DE SON SORT...



LE FILS DES ÂGES FAROUCHES  
ESSAYA, EN VAIN, DE SE LIBÉRER  
DE SES LENS... QUAND LE SOLEIL  
DISPARUT, SES POIGNETS MEUR-  
TRIS ÉTAIENT AUSSI SOLIDE-  
MENT ENTRAVÉS !...



TANDIS QUE LA GRISAILLE  
DU CRÉPUSCULE ENVA-  
HISSE LE CIEL, L'VIT,  
DANS LE VILLAGE, LES  
CHASSEURS SE RAS-  
SEMBLER AUTOUR DE  
LEUR CHEF, FRAUKK...



...ET IL ENTEN-  
DIT UNE VOIX  
PRÈS DE LUI !

JE  
VIENS TE  
DÉLIVRER, SONAYA !  
MAIS TU M'EMME-  
NERAS AVEC TOI  
DANS LES  
COLLINES !



L'HOMME QUI SURGIT  
DE LA PÉNOMBRE  
SERRAIT UN SILEX...  
SON BRAS DROT  
PENDAIT, SANS VIE,  
CERTAINEMENT BRISÉ...

ARKE A  
ÉTÉ PIÉTINÉ  
PAR UN "LONG-NEZ".  
ARKE N'EST  
PLUS UTILE AU  
CLAN !...

\* RHINOCÉROS.



IL EN CÔTAIT AU FILS DE CRAO D'ABUSER DE LA CONFIANCE DE SON SAUVEUR... MAIS LE MOMENT N'ÉTAIT PAS AUX EXPLICATIONS...







FRAUKK, CEPENDANT,  
HARANGUAIT SON CLAN

...LA LUNE  
RONDE\* COURON-  
NERA BIENTÔT LA  
COLLINE ! NOUS  
SAURONS ALORS  
SI LE CAPTIF A  
MENTI...  
OOOOHHH!

TOURNANT SON  
REGARD VERS  
LE BADABAB, LE  
CHEF CONSTA-  
TAIT LA DISPARI-  
TION DE RAHAN..



C'ÉTAIT  
DONC SONAWA!  
SEUL UN SORCIER  
PEUT SE LIBÉRER  
SANS LAISSER  
DE TRACES!



JOUANT LE JEU POUR SEMER  
LE DOUTE, LE FILS DE CRAO  
AVAIT EN EFFET EMPORTÉ ET  
JETÉ SES LIENS DANS LE FLEUVE.

LA NUIT  
EST AVEC NOUS,  
ARKE ! PROFI-  
TONS-EN !!



LE RADEAU ÉTAIT AU  
MILIEU DU FLEUVE  
QUAND IL HEURTA UN  
ECUEIL... SI RAHAN  
SUT SE MAINTENIR  
SUR L'ESQUIF...



...IL N'EN FUT PAS DE MEME POUR ARKE,  
DONT LE BRAS DROIT ÉTAIT BRISÉ.  
S'AGRIFFANT AUX TRONCS, LE MALHEUREUX  
S'AGITA DANS LE GROUILLEMENT DES  
"PIRANES" MONTÉES DES PROFONDEURS...

1380



RAHAM ARRACHA  
AUX FLOTS L'HOMME  
AUX JAMBES DU-  
QUEL S'ACCRO-  
CHAIENT LES  
POISSONS VORACES



LE COUTELAS D'IVOIRE TRANCHA LES TÊTES, BRISA  
LES MÂCHOIRES DES "PIRANES" LES PLUS TENACES...

ARKE SERA  
SAUVÉ ! RAHAM CONNAÎT  
LES HERBES QUI GUÉ-  
RISSENT CES MORSURES !



PEU APRÈS, SUR L'AUTRE RIVE, LE FILS DE CRAO  
PENSAIT SON COMPAGNON... LA LUNE, ENORME  
ET RONDE, SEMBLAIT POSÉE SUR LA COLLINE.



ARKE HURLA QUAND  
LA S'HOQUETTE ÉVO-  
QUANT UN "WAMPAS"  
S'Y DÉCOUPA...

**SONAYA!!!**

LE SORCIER  
DE LA "LUNE  
RONDE"!!!



...MAIS...  
SI SONAYA EST LA-  
HAUT SUR LA COLLINE  
ET SI TU ES PRÈS D'ARKE,  
C'EST QUE TU N'ES  
PAS SONAYA!! QUI  
ES-TU DONC,  
ALORS ?

UN  
SIMPLE  
CHASSEUR COMME  
TOI, ARKE ! UN CHAS-  
SEUR QUI N'A, CETTE  
NUIT, QU'UN DÉSIR :  
**DÉCOUVRIR LE  
SECRÈT DE  
SONAYA!!**





DÈS QU'IL EUT PENSÉ LES JAMBES DE SON COMPAGNON, RAHAN S'ÉLANÇA VERS LA COLLINE, COMME S'IL MONTAIT À L'ASSAUT DE LA LUNE...



QUAND IL FUT À CENT PAS DU SORCIER QUI BATTAIT DES 'AILES', IL COMPRIT QUE CELLES-CI N'ÉTAIENT QUE DE GRANDES PEAUX DE CERT



...À CINQUANTE PAS, IL DISTINGUA LE VISAGE AU NEZ CROCHU, LA LONGUE CHEVELLURE TOMBANT JUSQU'À MI-CORPS.



...À VINGT PAS IL RÉALISA QUE CE VISAGE HIDEUX N'ÉTAIT QU'UN MASQUE DE TERRE CLUË ET PEINTE...



C'EST ALORS QU'IL SE REDRESSA ET LANÇA SON DÉFI...

AUCUN CHASSEUR DU CLAN DU FLEUVE N'A OSÉ S'APPROCHER AUSSI PRÈS DE TOI, SONAYA! SI RAHAN L'A FAIT C'EST PARCE QU'IL NE CROIT PAS AUX POUVOIRS SURNATURELS DES SORCIERS!

CROIT PAS SURNATURELS



SONAYA PLONGEANT DANS UNE RAVINE, D'ESPÉRANT À SES YEUX, IL BONDIT ALORS VERS LA CRÊTE.



ET LE CLAN DE FRAUKK, DE LA RIVE DU FLEUVE, LE VIT PRENDRE LA PLACE DU SORCIER DISPARU, DEVANT LA "LUNE RONDE".

L'HOMME INCONNU ÉTAIT BIEN SONAYA !



EN LE FRAPPANT, FRAUKK A DÉFÉ LES ESPRITS, FRAUKK VA MOURIR ET SON CLAN CONNAÎTRA LA FAMINE !



ET TANDIS QUE SE LAMENTAIT FRAUKK, LE FILS DES ÂGES FAROUCHES POUR CHASSAIT LE SORCIER.

NE FUIS PAS, SONAYA ! RAHAN SAURA TE RATTRAPPER MÊME DANS TON REPAIRE !!



À L'ENTRÉE DE LA CAVERNE, LE SORCIER ARRACHA UNE LANCE FICHÉE EN TERRE...

NE CHERCHE PAS À TUER RAHAN, SORCIER !! RAHAN DEVRA SAUVER SA VIE !









LE SORCIER LAISSA TOMBER SES LOURDES  
PEAUX ET RAHAN CONSTATA QU'IL ÉTAIT SVELTE.  
IL VIT AUSSI LA PLAQUE D'ÉCORCE PROTÉ-  
GEANT LA POITRINE ET DANS LAQUELLE  
S'ÉTAIT FICHÉ SON COUTELAS...



TU ES  
LE PREMIER  
CHASSEUR VALIDE  
QUI CONNAÎTRA  
NOTRE SECRET!



...SONAYA ÔTA  
ALORS SON MASQUE  
ET LE VISAGE D'UNE  
JEUNE FEMME  
APPARUT!!

NOUS  
ÉTIONS TOUS  
MEMBRES, AUTREFOIS,  
DU CLAN DU FLEUVE.  
MAIS UNE COUTUME  
BARBARE NOUS A  
FAIT FUIR... CETTE  
COUTUME  
CONSISTE...



© M. YANLANT PGM 1380

...À SUPPRIMER TOUS CEUX  
QUI, INFIRMES OU BLESSÉS,  
NE SONT PLUS UTILES  
POUR LA CHASSE!  
CERTAINS SONT JETÉS AUX  
"PIRANES"...



...D'AUTRES  
SONT ABAN-  
DONNÉS DANS  
LA JUNGLE,  
LIVRÉS AUX  
FAUVES! CE  
SONT CES MAL-  
HEUREUX QUE  
NOUS RECUEIL-  
LONS DANS  
NOTRE CA-  
VERNE...



12



ILS SONT HELAS  
INCAPABLES DE CHASSER  
ET C'EST POURQUOI, A L'EPOQUE  
OU LA LUNE EST GROSSE, J'AI  
PARAIS EN SORCIER SUR  
LA COLLINE

UNE  
NUIT JE PORTE  
UN MASQUE, LA NUIT SUI-  
VANTE UN AUTRE... C'EST  
AINSI QUE LES HOMMES  
DE FRAUKK ME  
CROIENT CAPA-  
BLE DE  
CHANGER  
D'APPA-  
RENCE!



...IL M'A SUFFI  
DE MENACER LE  
CLAN DE MA MALÉ-  
DICTION POUR QUE  
CES BARBARES SE  
PLIENT A MA VOLONTÉ...  
ILS DÉPOSENT LEUR  
OFFRANDE DE VIANDE  
LOIN DE CETTE  
CAVERNE,  
COMME JE  
L'EXIGE...



...ET CETTE  
VIANDE NOURRIT MES  
COMPAGNONS JUSQU'À  
LA NOUVELLE  
ÉPOQUE DE  
LUNE RONDE!

CE RÊGE ENCHANTÉ  
LE FILS DES ÂGES  
PAROUCHES...



AINSI,  
LE CLAN DU FLEUVE  
NOURRIT SANS  
LE SAVOIR CEUX  
QU'IL A CHASSÉS!  
MAIS FRAUKK N'A  
DONC JAMAIS RIEN  
TENTÉ CONTRE  
TOI...

SI,  
UNE  
SEULE  
FOIS.

1380 © M. VAILLANT 1970





UNE NUIT, IL A FRANCHI LA LIMITE  
QUE J'AI FIXÉE À SES HOMMES...  
LE SILEX QU'IL M'A LANCÉ S'EST  
FICHÉ DANS LE BOUCHER D'ECORCE...



1380 © M. VAILLANT Paris



COMMENT AS-TU  
IMAGINÉ TOUTES CES RUSES!  
TOI QUI N'ES NI MALADE NI  
INFIRME, TU N'AVAIS  
PAS À REDOUTER LA  
COUTUME  
BARBARE!



MOI, NON!  
MAIS MON PÈRE EN  
A ÉTÉ VICTIME... C'ÉTAIT  
UN CHASSEUR COURAGEUX,  
MAIS, UN JOUR,  
IL A ÉTÉ CHARGÉ  
PAR UN GRAND  
"DEUX-DENTS".

• MAMMOUTH.



... IL AURAIT PU  
GUÉRIR, MAIS LA COUTUME  
SAUVAGE EXIGEAIT QU'IL  
FÛT PRÉCIPITÉ DANS LE  
FLEUVE! C'EST APRÈS  
AVOIR VU MON PAUVRE  
PÈRE DÉCHQUETÉ  
PAR LES "PIRANES"  
QUE JE ME SUIS  
RÉFUGIÉE DANS  
LES COLLINES.





... PLUS TARD, D'AUTRES M'ONT REJOINT. NOUS AVONS FORMÉ CE NOUVEAU CLAN...

... OU CHACUN S'ENTRAIDE, COMME DEVRAIENT LE FAIRE TOUS 'CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT!...



MAIS SI 'FRÄUKK APPRENAIT QUE LE 'SORCIER-DE-LA-LUNE-RONDE' N'EST QU'UNE JEUNE FEMME, IL VIENDRAIT DECIMER CES MALHEUREUX!



IL NE LE SAURA JAMAIS! RAHAN NE TE TRAHIRA PAS, SONAYA!

C'ÉTAIT BIEN LA PREMIÈRE FOIS QUE LE FILS DE CRAÔ FAISAIT UN PACTE AVEC UN SORCIER!



MAIS CE SORCIER-OU PLUTÔT CETTE SORCIÈRE.. N'AVAIT RIEN DE COMMUN AVEC CEUX QU'IL AVAIT CONNUS!

VEILLE LONGTEMPS SUR TON CLAN DE BANNIS, SONAYA! RAHAN NE T'OUBLIERA PAS!



LES SAISONS PASSÈRENT... CHAQUE FOIS QUE REVENAIT LE TEMPS DE LA LUNE RONDE, RAHAN SONGEAIT À SONAYA ET À CES ÊTRES BARBARES ET STUPIDES QUI PORTAIENT DES OFFRANDES À CEUX-LÀ MÊME...

... QU'ILS AVAIENT CHASSÉ DE LEUR CLAN!... ET CHAQUE FOIS, CETTE PENSÉE RENDAIT LE FILS DES ÂGES FA-ROUCHES TRÈS HEUREUX...

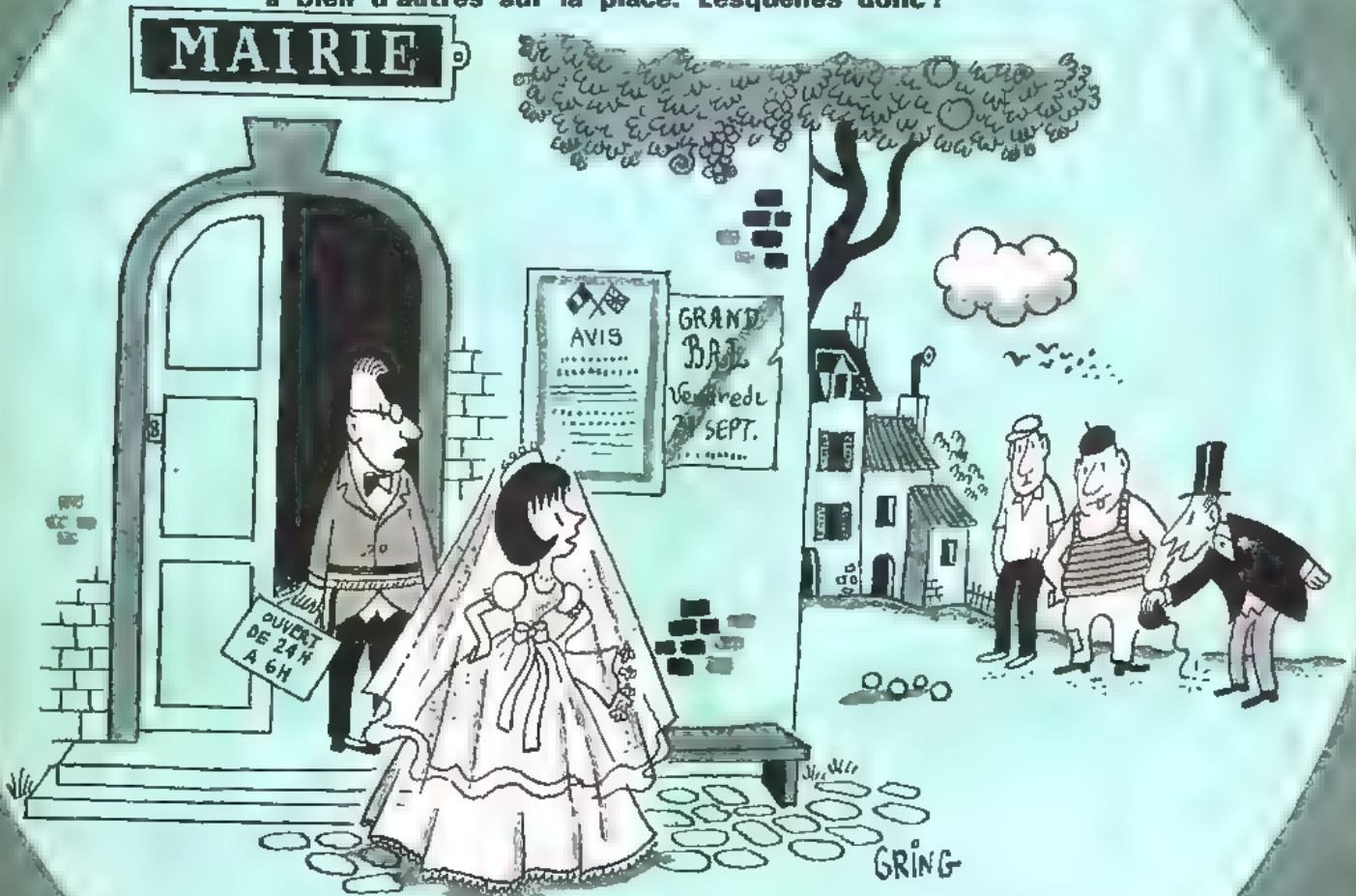
FIN de l'épisode -



# Journal des Jeux

## Le marié joue aux boules

Le marié a quitté le maire, sa jeune épouse et la mairie, et il joue aux boules sur la place avec les copains. C'est déjà une anomalie et même... une erreur. Mais il y en a bien d'autres sur la place. Lesquelles donc ?



Solution en dernière page du  
Journal des Jeux

# ENIGME...



Dessin : MOALLIC  
Texte : CRESPI

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous propose deux énigmes. Observez chaque détail et menez l'enquête. A vous de jouer !

## LE VOLEUR EST A L'HOTEL

A l'hôtel du Mont Tanier où Ludovic passe quelques jours, des vols sont commis chaque nuit dans les chambres des clients pendant leur absence.



2. Voilà plusieurs fois que Ludovic effectue une ronde infructueuse. Le voleur se méfie.



4. ...Puis il retourne vers sa chambre, se demandant s'il allait aboutir à un résultat positif.



1. Le directeur demande à Ludovic de s'occuper de cette affaire. Le gardien de nuit est formel : aucun étranger n'entre dans l'hôtel.



3. ...Ludovic commence à désespérer : comment démasquer un voleur qui ne vole plus ? Ludovic gagne l'étage inférieur...



5. Mais, soudain, Ludovic repense à un détail auquel il n'avait pas prêté attention. Il pense tenir le coupable.

**QUEL DÉTAIL A DONC REMARQUÉ LUDOVIC ?**

Solution en dernière page du Journal des Jeux.



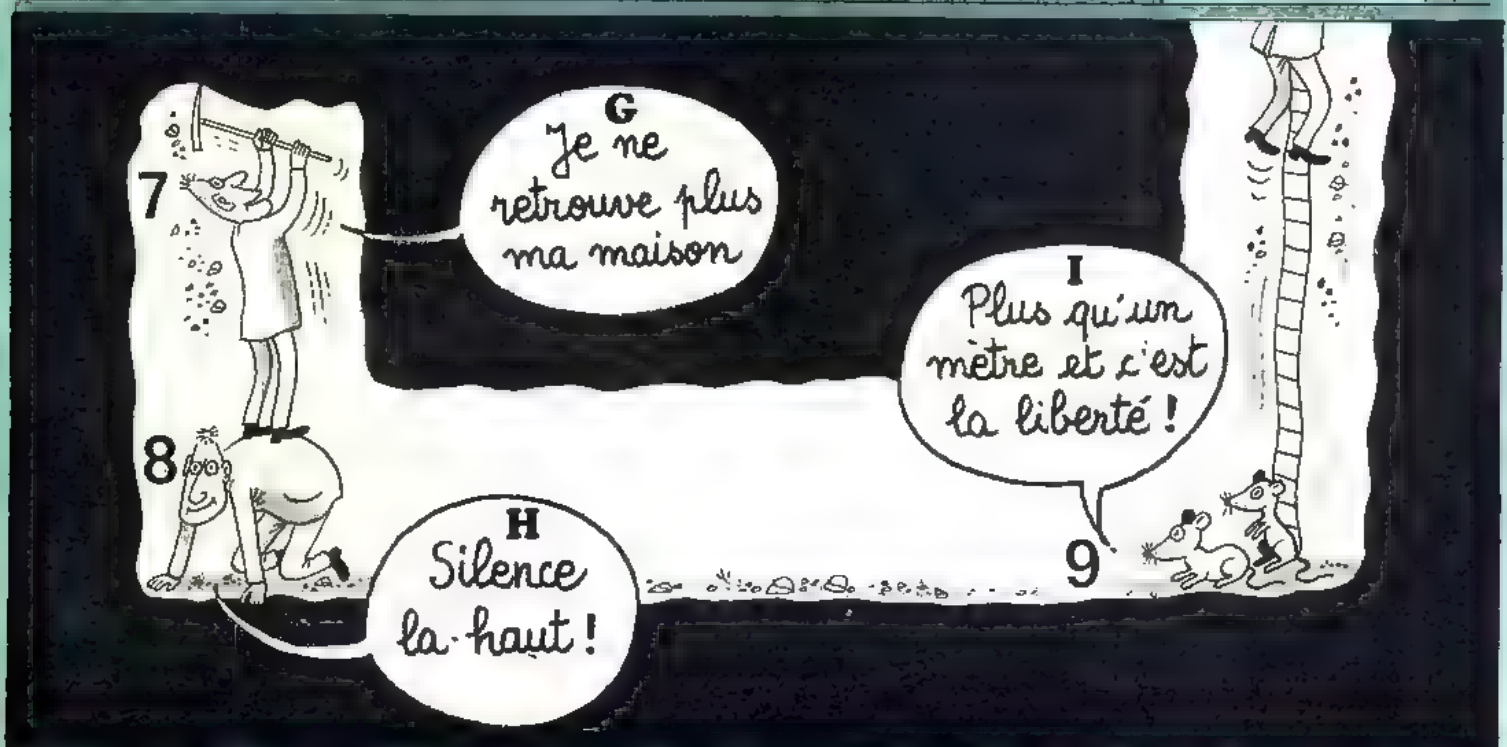
# le jeu des bulles

PAR  
ROGER  
DAL

## Bulles au clair de Lune

Les paroles, comme les prisonniers, s'évadent de leurs prisons, ce qui fait que chacun n'a pas, au-dessus de sa tête, la bulle qu'il doit prononcer. Rendez donc à chacun sa parole.

Solution en dernière page  
du Journal des Jeux.



# JEU DE L'AUTO



Les marques de voitures ont généralement un insigne figurant sur la calandre. Voici 13 de ces signes (portant chacun un chiffre de 1 à 13).

Voulez-vous dire à quelle marque de voiture se rapporte chacun de ces « sigles » ?





# Mot sans queue ni tête

O. A. GRANDJEAN

Quel est le mot de trois lettres qui, selon qu'il est lu de gauche à droite ou de droite à gauche, se définit ainsi :

**NAPPE PARFOIS ECRUE**  
ou  
**NAPPE PARFOIS EN CRUE ?**

**Réponse :**

Le mot LIN qui, lu à l'envers, donne NIL.

**POUR COMMEMORER LE PREMIER ANNIVERSAIRE DE LA MORT DU GENERAL DE GAULLE**

Nous vous offrons :

— 15 timbres dif. Format géant. Très belle présentation. Pour le prix exceptionnel de 10 F.

Et pour compléter cette collection sur l'illustre personnage :

— 20 timbres dif. Format géant. Hommes d'Etat contemporains du général de Gaulle, pour le prix de 10 F.

Egalement :

250 Tous pays dif. ....	7,50 F
25 Costumes dif. ....	7,50 F
50 Fleurs dif. ....	9,00 F
50 U.R.S.S. dif. ....	12,50 F
50 J. Olympiques dif. ....	12,50 F
50 Oiseaux dif. ....	12,50 F

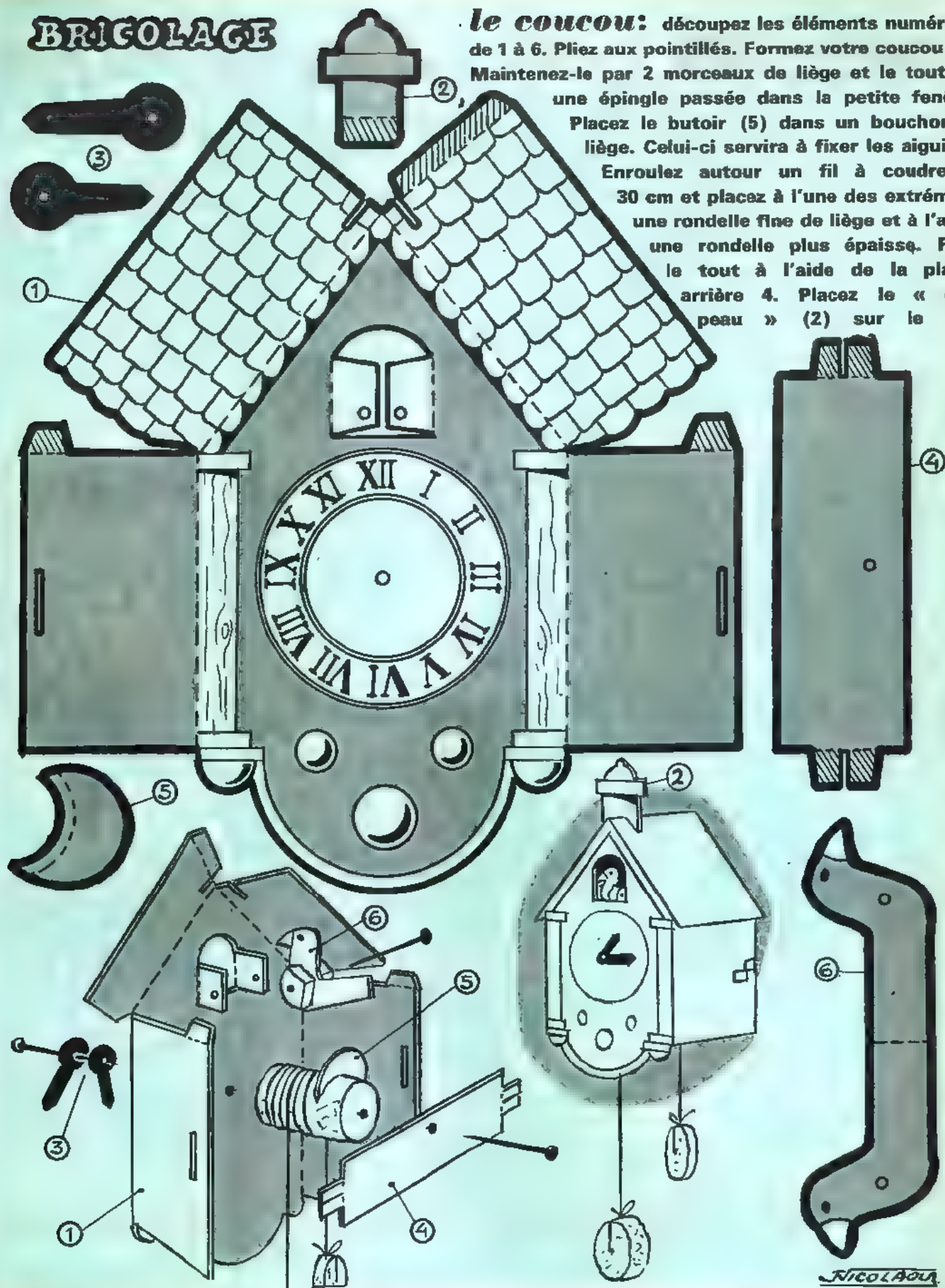
**AVEC UN CADEAU POUR TOUT ACHAT DE 20 F :  
UNE SERIE COMPLETE de 16 timbres ARABIE sur  
« La conquête de la Lune ».**

Règlement : par chèque, mandat, C.C.P. ou timbres à 0,50 F. D.P.M., 39, Grande-Rue, 78 - Vaux-sur-Seine.



# BRICOLAGE

**le coucou:** découpez les éléments numérotés de 1 à 6. Pliez aux pointillés. Formez votre coucou (6). Maintenez-le par 2 morceaux de liège et le tout par une épingle passée dans la petite fenêtre. Placez le butoir (5) dans un bouchon de liège. Celui-ci servira à fixer les aiguilles. Enroulez autour un fil à coudre de 30 cm et placez à l'une des extrémités une rondelle fine de liège et à l'autre une rondelle plus épaisse. Fixez le tout à l'aide de la plaque arrière 4. Placez le « chapeau » (2) sur le toit.



NICOLADOL

**PIF**

Pour réaliser aisément ce montage  
te conseille d'utiliser **BIB-COLLE UNIVERS**





# ENIGME



Dessin : MOALLIC  
Texte : CRESPI

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous propose deux énigmes policières. A vous de faire preuve de perspicacité pour résoudre celle-ci !

## LE FAUSSAIRE

M. Leonardo vient d'acquérir un tableau de Cézanne. Après expertise, il apprend que c'est un faux. Il convoque Ludovic.



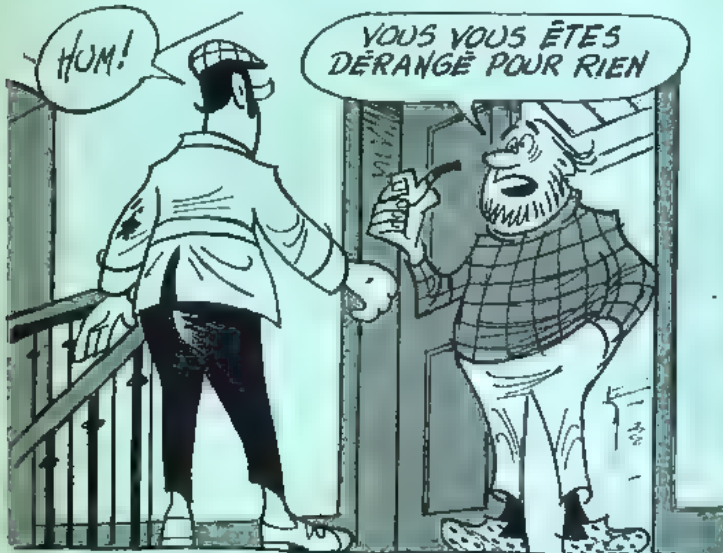
1. Ludovic qui a déjà eu affaire à un faussaire, reconnaît sa technique et l'identifie après examen de la toile.



2. Vincent explique à Ludovic que, depuis sa sortie de prison, il y a six mois, il n'a pas touché à un pinceau.



3. Ludovic constate qu'aucune trace de travail n'apparaît dans l'atelier qui est pratiquement vide.



4. Ludovic n'a trouvé aucun indice; il a du mal à cacher sa déconvenue devant un Vincent fort narquois.



5. Mais Ludovic, quand il sera rentré chez lui, ne tardera pas à trouver une preuve du mensonge de Vincent.

**QUELLE EST LA PREUVE DU MENSONGE DE VINCENT ?**

Solution en dernière page du Journal des Jeux.

# TEST *SERIEZ-VOUS* DÉSINVOLTE?

DE  
ROGER  
DAL

La désinvolture côtoie bien souvent le sans-gêne. Elle est aussi proche parente de l'insouciance. En tout cas elle est souvent vexante et déplaisante et elle est capable de procurer de solides ennemis à celui qui la pratique. Pour savoir si vous êtes trop désinvolté, répondez oui ou non à ces quelques questions.



1. Lisez-vous par-dessus l'épaule des autres, même si cela les gêne visiblement ?
2. Quand vous croisez un copain auquel vous ne voulez pas parler, faites vous semblant de ne pas le connaître ?
3. Vous installez-vous chez des amis sans savoir partir à temps, même s'ils donnent des signes évidents de fatigue pour montrer que la soirée a assez duré ?
4. Dites-vous « pardon » ou « s'il vous plaît » quand vous n'avez pas très bien entendu ce qu'on vous demande au lieu de dire « quoi ? » ou « hein ? » ?
5. Lisez-vous à table en mangeant, même s'il y a d'autres personnes à table ?
6. Répondez-vous toujours aux lettres qu'on vous envoie ?
7. Rendez-vous souvent en mauvais état les objets qu'on vous a prêtés ?
8. Quand vous cassez un objet par mégarde « chez les autres » le remplacez-vous le plus vite possible par un objet identique ?
9. Dites-vous « salut » à la cantonade ou serrez-vous la main de chaque copain ?
10. Quand vous écrivez une lettre à un ami, est-elle toujours très lisiblement écrite ?
11. Bousculez-vous pour passer devant ?
12. Etes-vous généralement exact à vos rendez-vous ?

OUI	NON

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 4, 6, 8, 10, 12.

Un point également pour « non » à : 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11.

Faites le total de vos points puis allez consulter le verdict aux solutions et vous saurez si vous êtes trop désinvolté.





# SPECIAL MAGIE

## LE CODE SECRET :

**LRIUSEEOZCPNIOFBFEADIZTEEISRLTEELSIHMEAAASVO**

Que pouvez-vous lire ? Evidemment rien, et pourtant si vous aviez la clé du code vous pourriez mesurer la grande valeur littéraire de cette PHRASE.

## EXPLICATION

Cette phrase vous paraît intraduisible et pourtant tout est très clair. Commencez en partant de la gauche à lire seulement une lettre sur deux, c'est-à-dire la première lettre, puis la troisième, la cinquième, etc. Lorsque vous arriverez à la fin de la phrase, lisez l'avant-dernière lettre puis la dernière et repartez en sens inverse en lisant les lettres que vous avez sautées. Lorsque vous aurez déchiffré le sens de cette phrase, suivez bien son conseil.

## UN CALCULATEUR HORS LIGNE

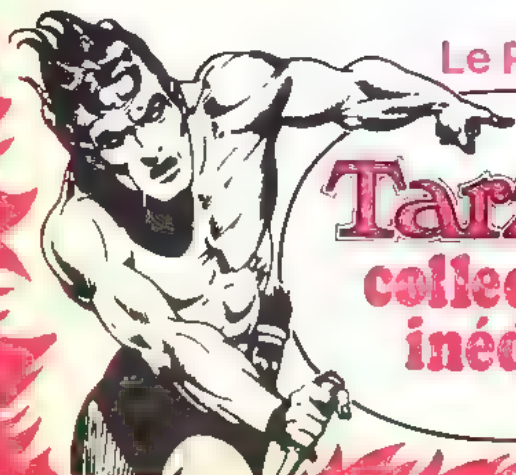
Demandez à votre ami de penser un nombre de 3 chiffres. Ce chiffre, il doit le multiplier par 3. Lorsque cette opération sera effectuée, si le résultat est un nombre impair, demandez à votre ami d'y ajouter 1.

Toujours mentalement, il doit le multiplier par 3, puis le diviser par 9, puis par 2.

Le résultat qu'il vous donnera à ce moment-là, multipliez-le par deux et vous obtiendrez le nombre qu'il avait pensé au début.

## EXPLICATION

Simple, mais efficace. Après avoir multiplié vous avez fait diviser les nombres cela revient au même mais votre ami ne s'en rend pas compte.



**Tarzan**  
collection  
inedite

**Le Petit Brun Extra, Choco Rem et Vany Rem**

vous offrent  
5 magnifiques posters  
en couleurs (48 cm x 63 cm)

- N° 1 Tarzan, seigneur de la jungle
- N° 2 Tarzan et le monstre préhistorique
- N° 3 Tarzan et la panthère noire
- N° 4 Tarzan et le tueur de la jungle
- N° 5 Tarzan l'indomptable

**regardez vite les paquets**

En plus dans les lots de paquets  
1 mini-ivre gratuit







# SOLUTION DES JEUX

## ANOMALIES : LE MARIÉ JOUE AUX BOULES

- L'arbre qui fait le coin de la mairie porte à la fois des raisins et des pommes.
- Sur l'affiche française officielle il y a un drapeau anglais.
- Le bal du 31 septembre n'aura pas lieu, car le mois de septembre n'a jamais trente et une nuits.
- La pancarte « mairie » est différente en ses deux bouts.
- Le maire a un nœud papillon mi-blanc mi-noir.
- Il porte à la main une bien curieuse pancarte.
- La serrure de sa porte est mal placée.
- Le marié joue aux boules avec une bombe.
- La cheminée au loin ressemble à un périscope.

## ENIGME DE LUDOVIC : « LE VOLEUR EST A L'HOTEL »

Cette nuit-là, Ludovic a remarqué que la poignée de la porte 16 s'inclinait de plus en plus. C'est donc que quelqu'un s'apprêtait à sortir furtivement mais ne l'a pas fait en entendant Ludovic dans le couloir.

Tout ceci est fort louche et Ludovic va donc perquisitionner dans la chambre 16 qui est sûrement celle du voleur.

## LE JEU DES BULLES : BULLES AU CLAIR DE LUNE

1 : H. — 2 : F. — 3 : C. — 4 : E. — 5 : A. — 6 : G. — 7 : I. — 8 : D. — 9 : B.

## JEU DE L'AUTO

1. Mercedes. — 2. Peugeot. — 3. Autobianchi. — 4. Alfa-Roméo. — 5. Renault. — 6. Porsche. — 7. BMW — 8. Honda. — 9. Matra. — 10. Citroën. — 11. Volkswagen. — 12. Opel. — 13. Chrysler

## 5 EN 1

**Les monuments insolites.** De gauche à droite : la colonne de Juillet (place de la Bastille à Paris). — Les arènes romaines (panneaux). — La statue de la Liberté qui est bien à New York mais qui n'est pas érigée à l'intérieur de la ville. — La tour penchée de Pise. — Le monument de Panair do Basil.

**Le bâton du policeman** se dissimule le long du building à gauche de la colonne de Juillet.

**Le jeu du perroquet.** Les cinq détails identiques sont : le demi-cercle du soleil, le dôme sur le toit du building du cinéma, le globe du lampadaire A droite : la calotte du casque de l'ouvrier, le plus grand des deux récipients posés à ses pieds.

**Le jeu des 7 différences :** l'immeuble de gauche a un étage de moins, des fenêtres arrondies au rez-de-chaussée, un balcon avec

une grille au-dessus de ce rez-de-chaussée, un paratonnerre plus haut et placé moins à droite, une fenêtre en moins au dernier étage du premier volume du bâtiment, le deuxième volume est moins élevé.

## Les quatre noms de l'enseigne lumineuse

**Verticalement :** Massachussets.

**Horizontalement :** (de haut en bas) : Idaho. — Montana. — Louisiane.

## ENIGME DE LUDOVIC : LE FAUSSAIRE

Ludovic trouvera cette preuve en ôtant sa veste. Il ne pourra manquer de voir la tache de peinture qu'il a faite à sa manche gauche en s'appuyant sur le cheval. Vincent avait mal nettoyé son atelier !

## TEST : DESINVOLTE ?

— Si vous avez plus de 8 points, vous devez être courtois et bien élevé. Vous devez avoir de bons amis, et qui n'ont jamais à souffrir de votre sans-gêne.

— Entre 4 et 8 points, vous êtes en général très correct mais vous avez encore (et c'est normal) quelques petites choses à apprendre. Attention : ne soyez pas trop ironique, c'est parfois blessant.

— Moins de 4 points, vous n'êtes pas seulement désinvolte, mais aussi mal élevé. Vous vous moquez du « tiers comme du quart » et cela peut vous créer de solides inimitiés.

## STUPÉFIANTE DISPARITION

Le « truc » est très simple, il consiste uniquement à coller sous un des anneaux un cercle de papier identique au papier utilisé comme tapis. De cette façon, l'anneau une fois posé sur le tapis de papier paraîtra absolument vide et c'est précisément dans cet anneau-là que vous déposerez la pièce de monnaie.

## Explication du montage :

Dans un morceau de carton épais découpez deux anneaux d'environ cinq millimètres de largeur et d'un diamètre légèrement supérieur à une pièce de monnaie. Toujours dans ce morceau de carton, découpez un carré dont le côté sera légèrement inférieur au diamètre de l'anneau (deux millimètres environ). Cette différence sera suffisante pour que vous puissiez saisir aisément les anneaux et la carré entre le pouce et l'index. Choisissez une feuille de papier pour le tapis et dans une feuille de papier identique découpez un cercle que vous colliez au dos d'un des anneaux. Voilà, tout est prêt. Essayez, les résultats sont stupéfiants.

**PIF**

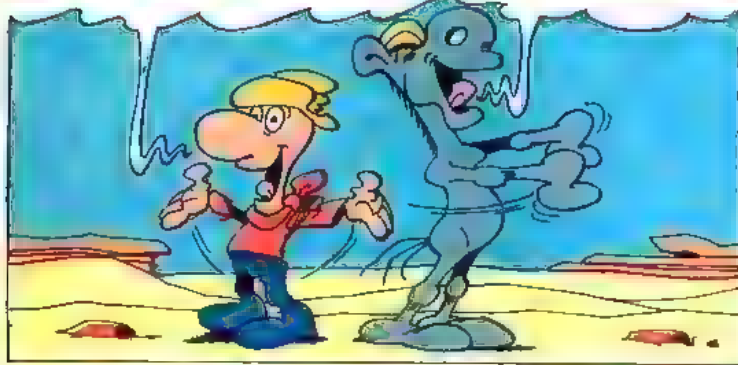
Pour réaliser aisément ce montage  
te conseille d'utiliser **BIB-COLLE UNIVERS**





de  
poirier

# APPROCHEZ APPROCHEZ



**VENEZ VISI-  
-TER L'OUEST!**

VOUS DÉCOUVRIREZ  
SES PAYSAGES  
**GRANDIOSES**



SES COUCHERS  
DE SOLEIL  
**SOMPREUX**  
0000

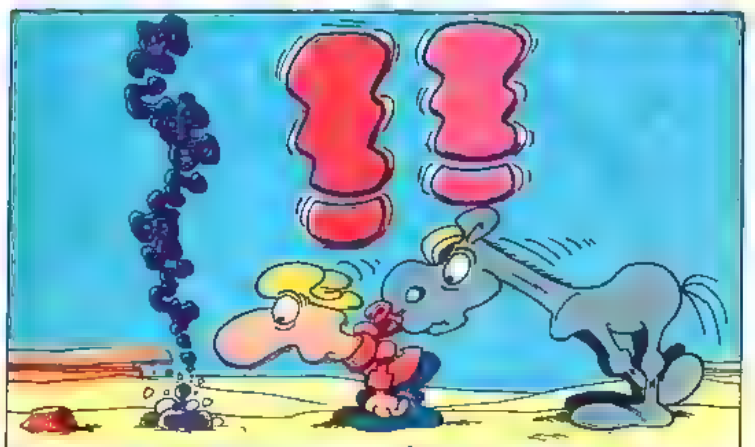
SES LOOONGUES  
ÉTENDUES DE SABLE  
BLOONNDD...



APPROCHE 2  
APPROCHE 2



Je me demande ce qu'il faut faire pour attirer le touriste dans cette cochonnerie de pays ...



## DU PÉTROLE

DL  
PÉTROLE

DU PÉTROLE  
DU PÉTROLE

DU  
PÈ.  
TRO  
LE

view

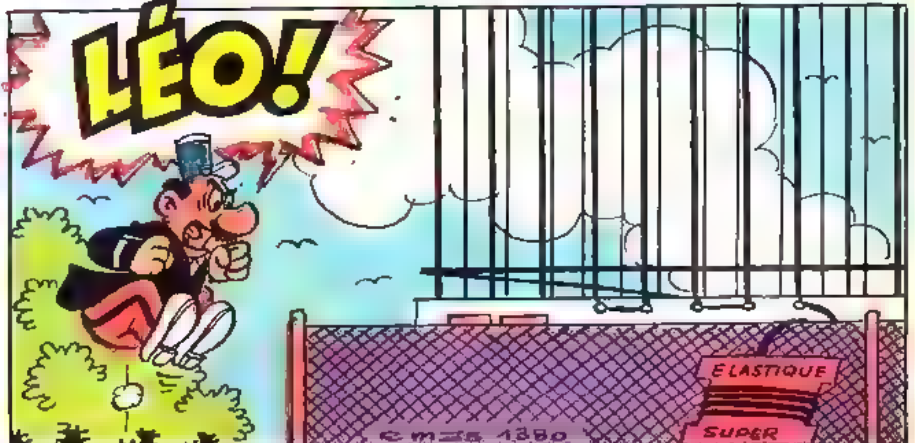
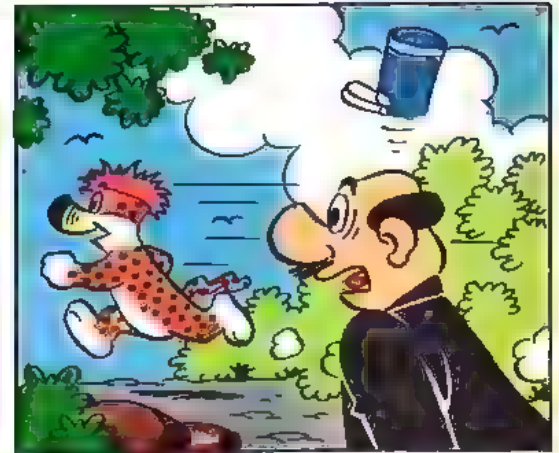
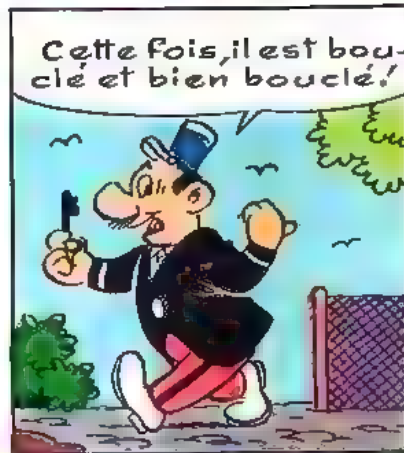
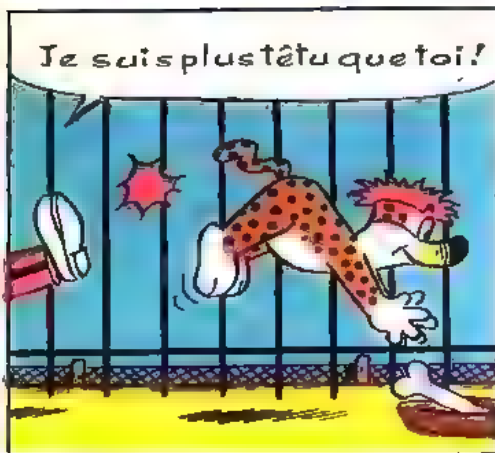
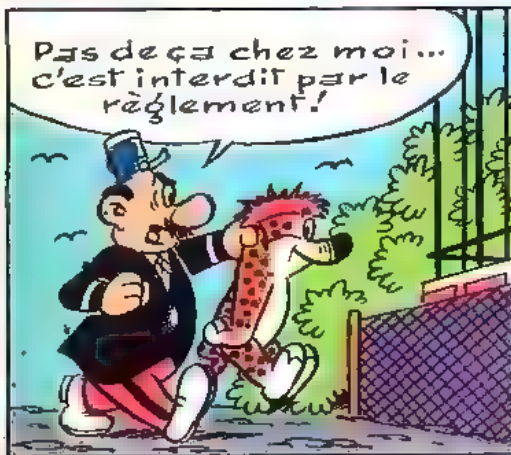
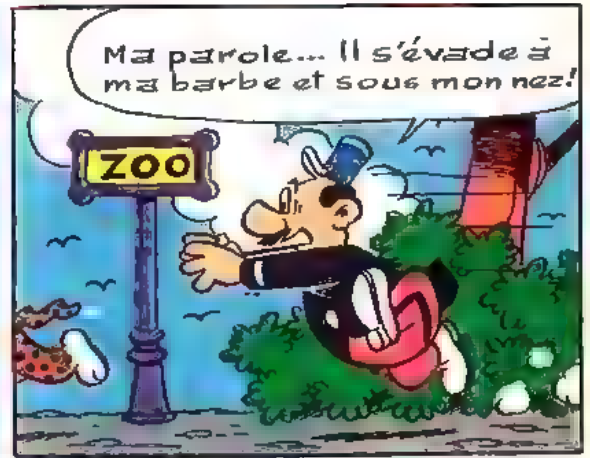




# LÉO... bête à PART...



Scénario et dessins : MAS





# M le magicien... par M. M.



**ENFIN !**  
Le journal de RAHAN  
Le fils des âges farouches

**TOUT  
EN RÉCITS  
COMPLETS !  
TOUT  
EN COULEUR !**



**UNE HISTOIRE  
DE RAHAN**  
de 62 pages toutes en couleurs

80 pages d'aventures  
dans le monde fabuleux  
de la préhistoire

**UN MERVEILLEUX  
GADGET  
LE COLLIER DE GRIFFES  
DE RAHAN !**

En vente chez votre marchand de journaux  
4 francs seulement tous les trois mois.



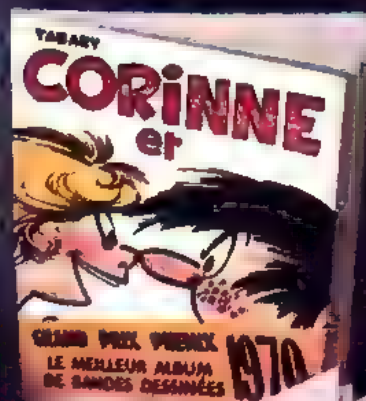
**DEUX  
GRANDS  
JEUX DE SOCIÉTÉ**



POUR  
RECEVOIR  
un catalogue  
en couleurs, envoyez  
votre adresse à :  
Edmond Dujardin, 33 - Arcachon

**En vente  
9,50 F**

**CHEZ VOTRE  
LIBRAIRE**



**si tu demandes le télé-pêche mako  
pour Noël... tu pourras faire  
des concours de pêche fantastiques!**

**télé-pêche**, un jeu de société passionnant avec une mini canne à pêche magnétique qui te permettra d'attraper toutes sortes de poissons aimantés. Mais attention à ne pas pêcher la vieille chaussure qui te ferait perdre la partie!

**télé-pêche** : un jeu **mako** en vente dans les magasins spécialisés et les grands magasins.



**tele**



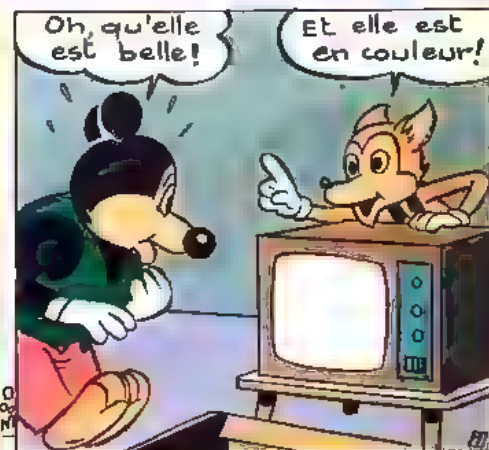
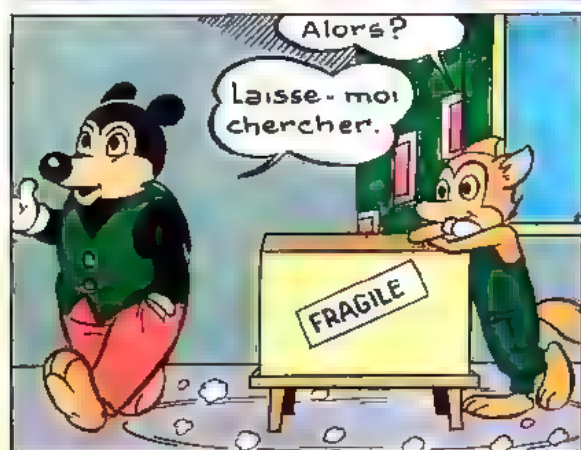
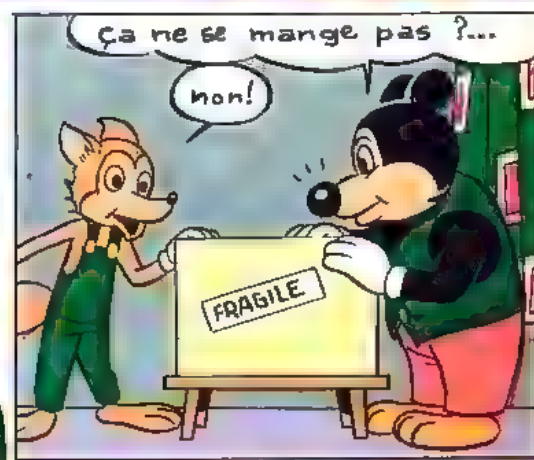
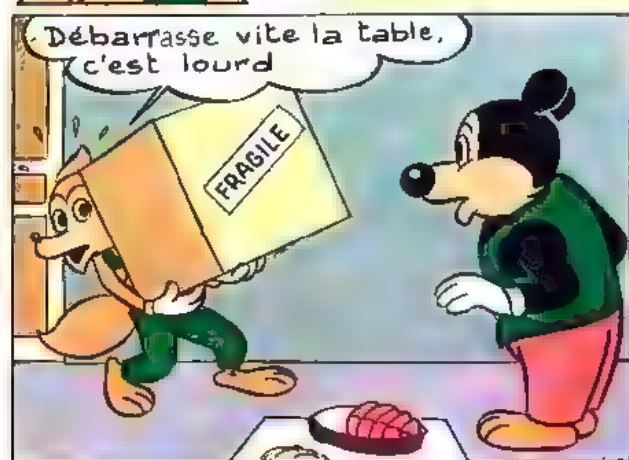


# PLACID et MUZO

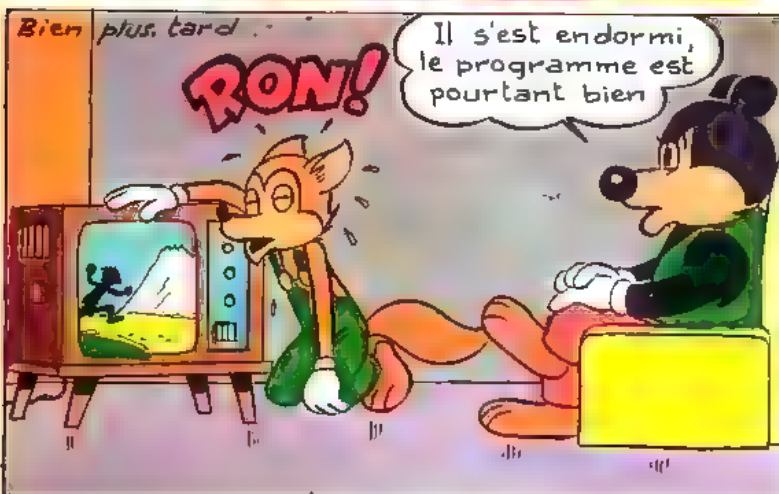
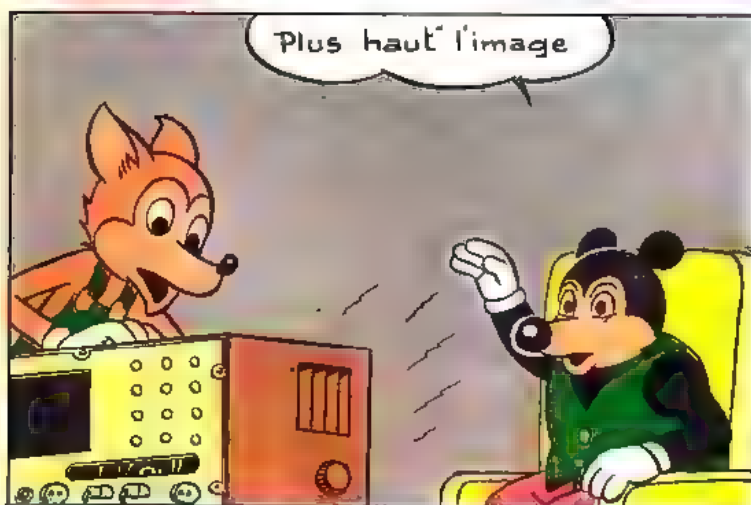
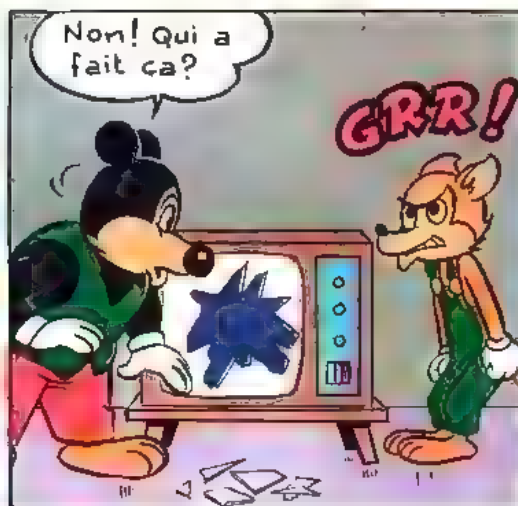
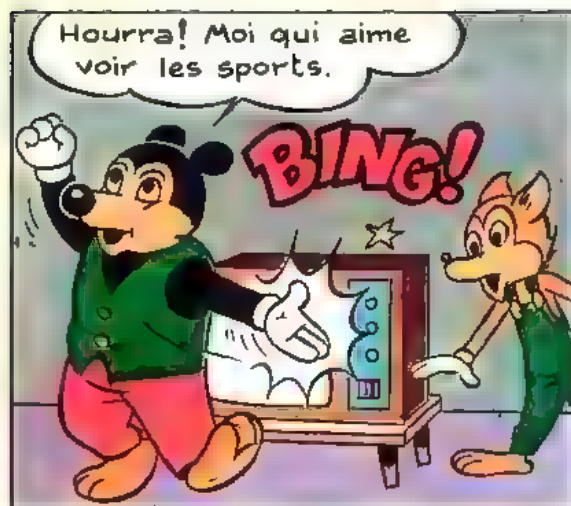


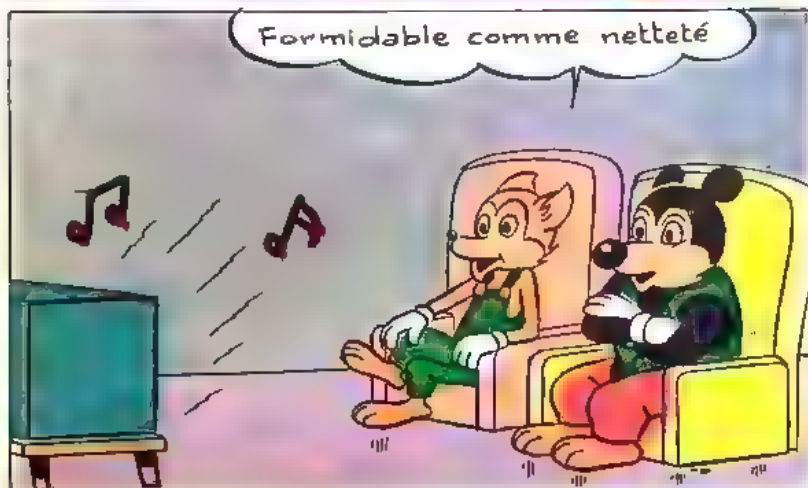
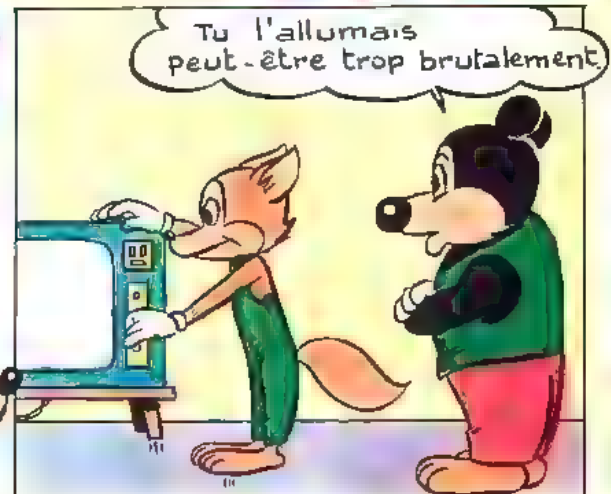
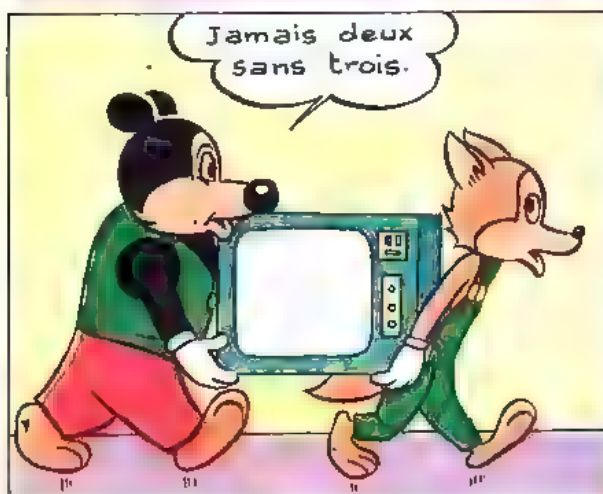
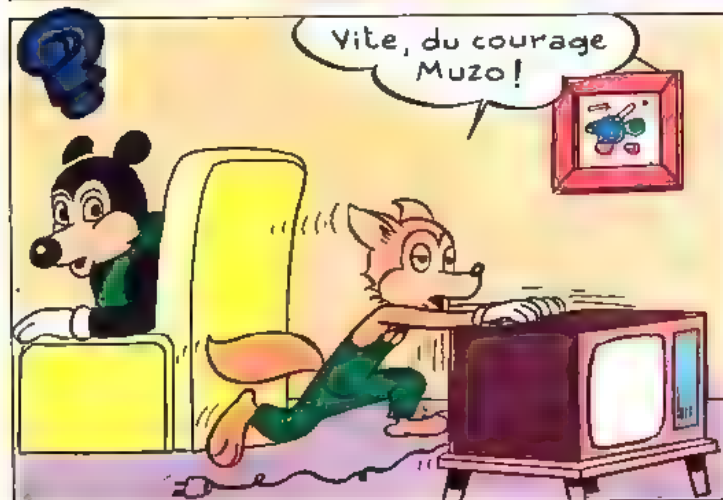
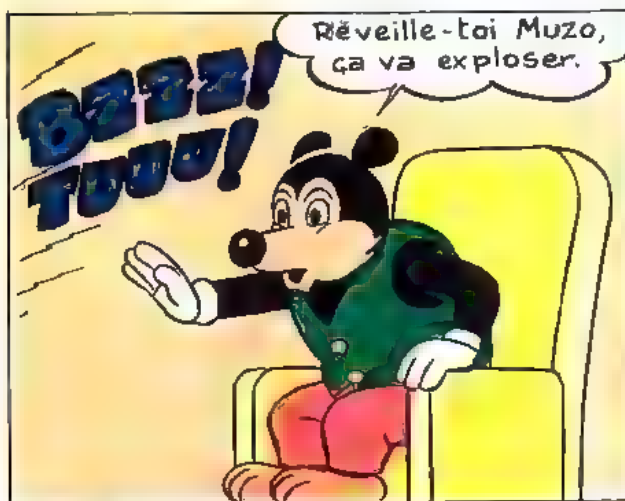
D'après les personnages de C. ARNAL. Scénario et dessins de J. NICOLAOU

## LA TÉLÉVISION

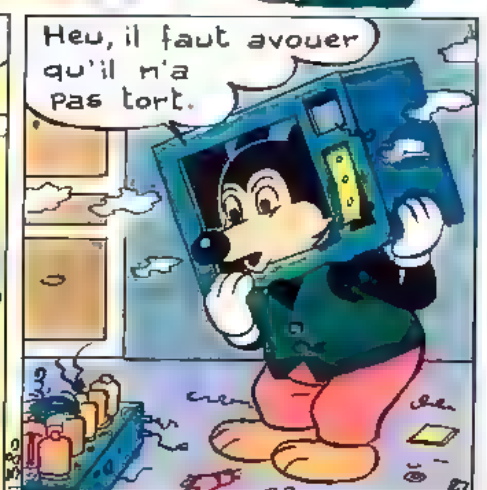
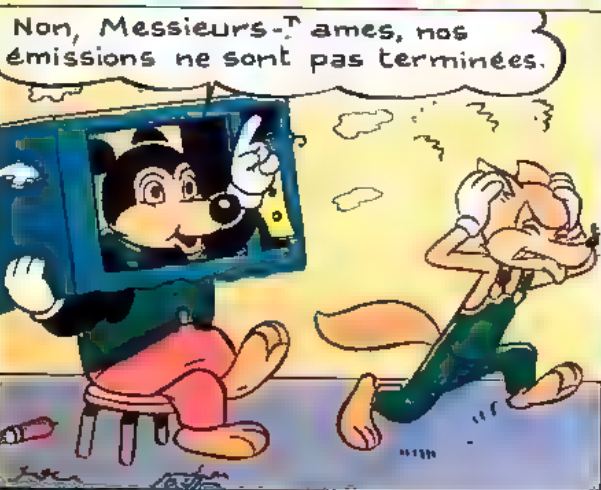
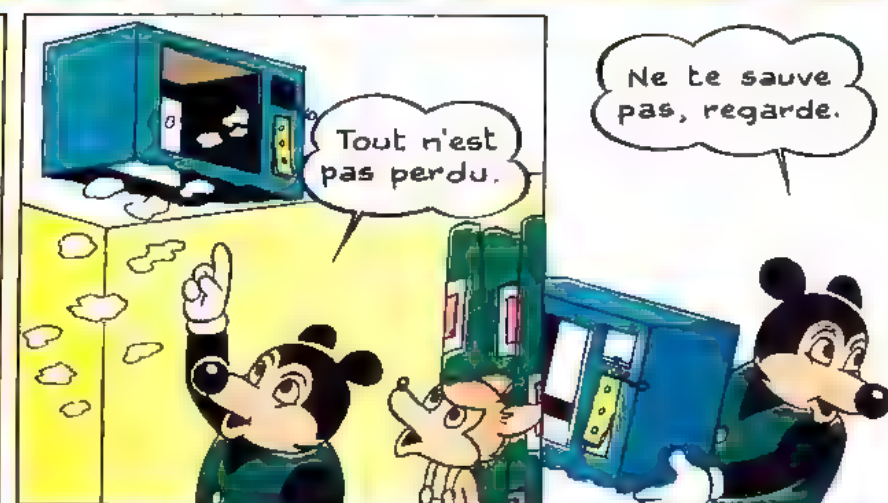
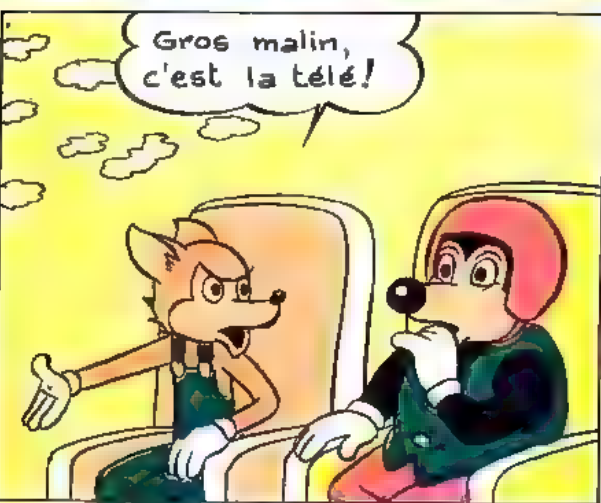
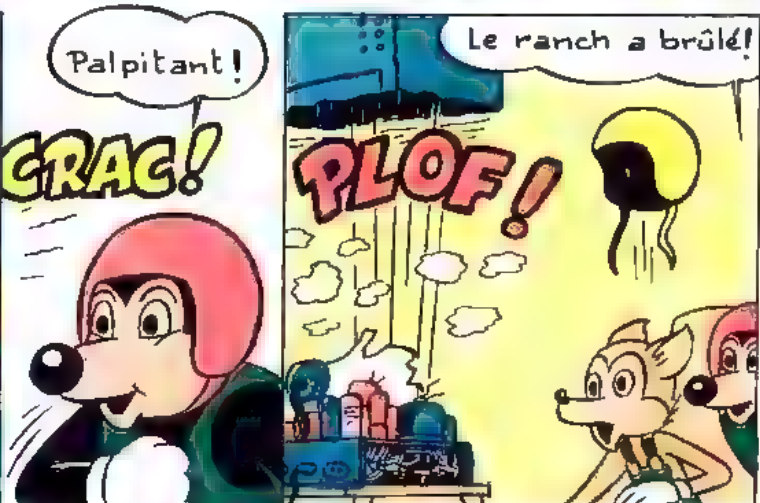
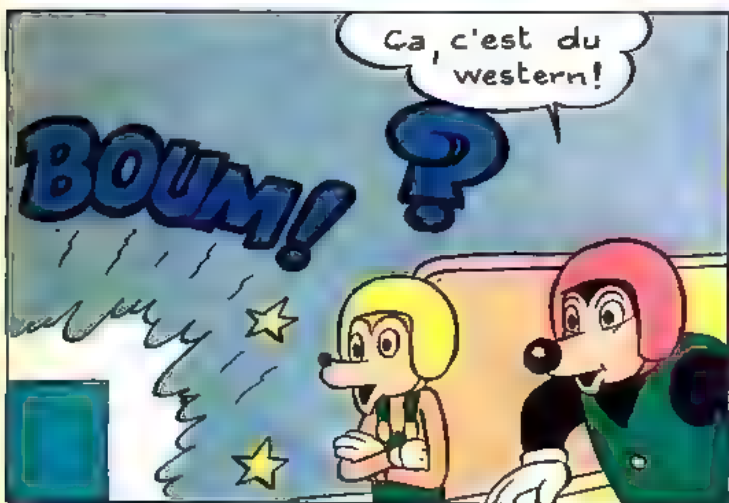
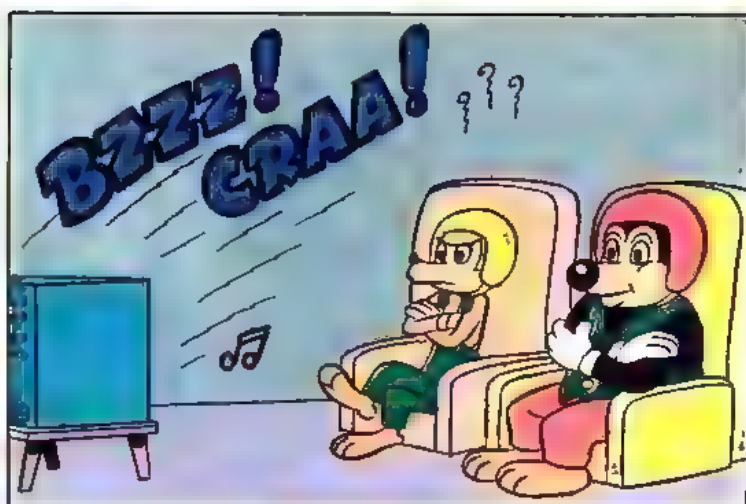
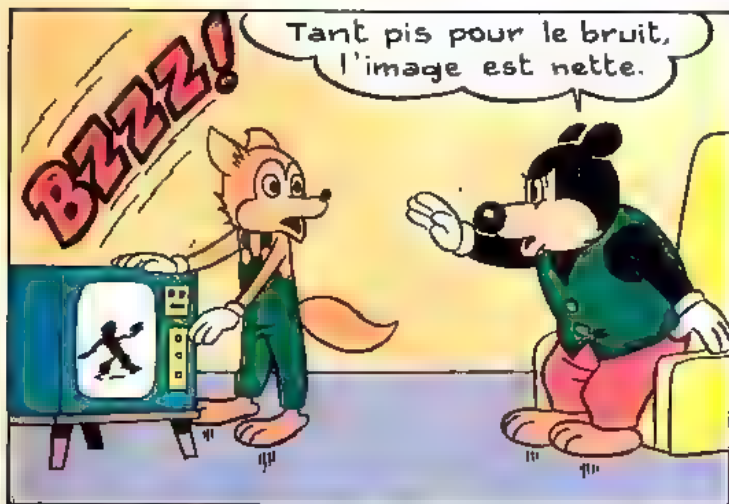


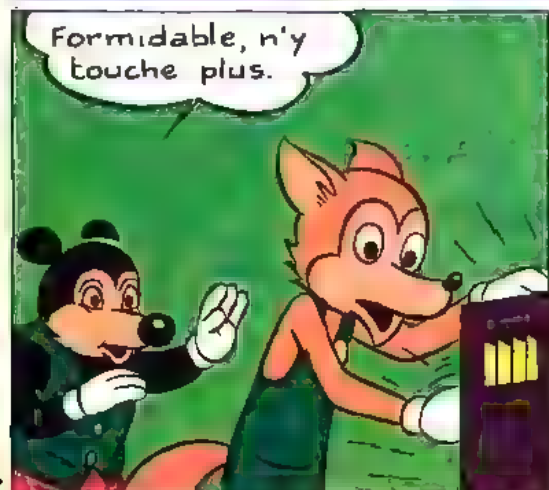
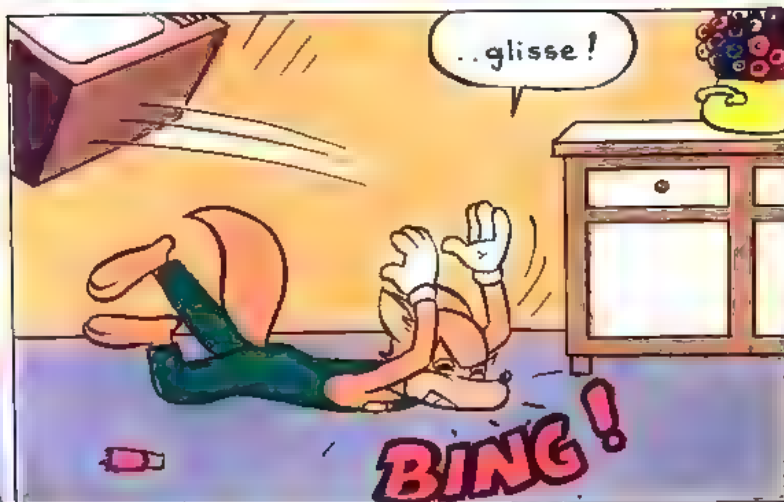
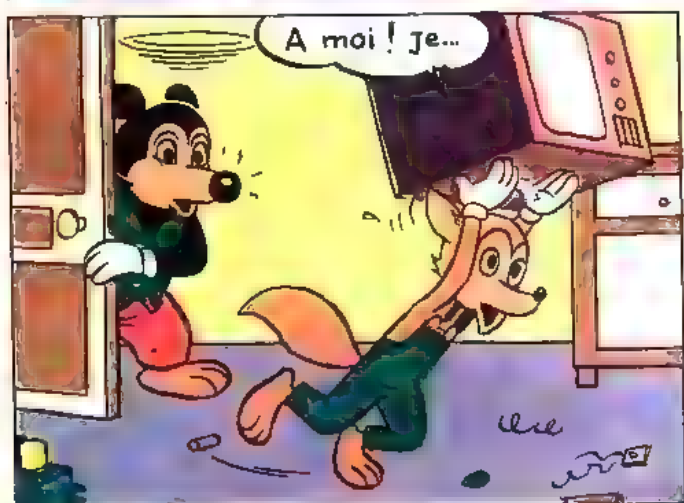
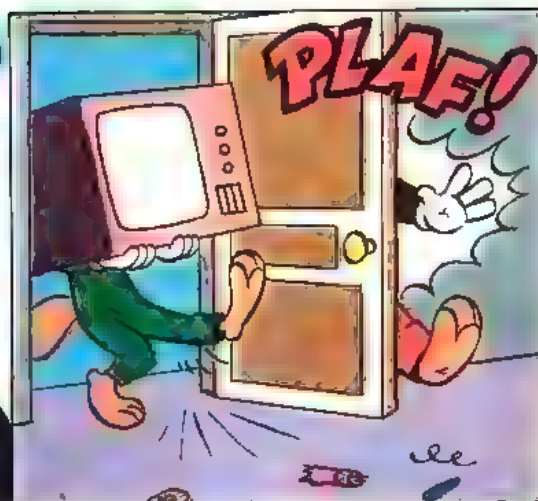




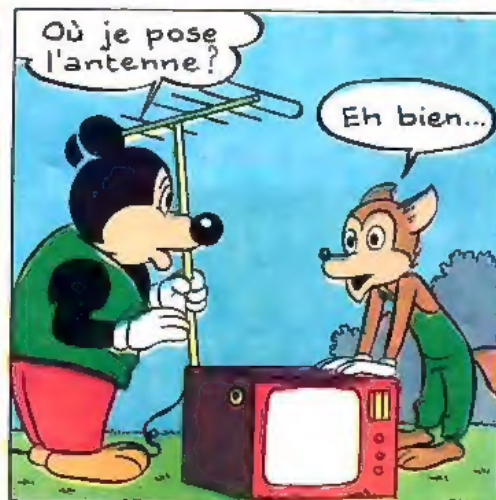
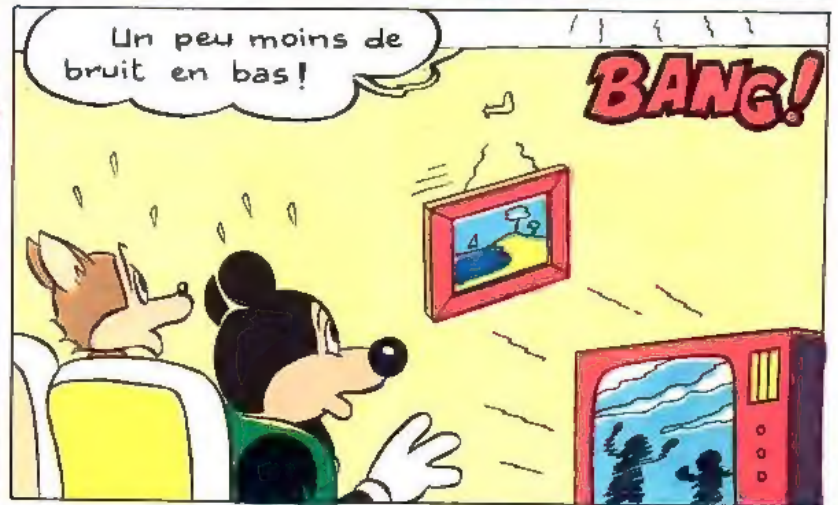


















# LA SEMAINE PROCHAINE :



**CORTO MALTESE**  
« Sous le drapeau  
de l'argent »

**LOUP NOIR**  
« L'homme qui riait »

**ARTHUR**  
**LE FANTOME**



# LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX

